Colección JAQUE MATE

GARRI KASPAROV

24 LECCIONES DE AJEDREZ



Garri Kasparov, gran maestro internacional, nos explica las peculiaridades del ajedrez, describiendo jugadas reales de partidas entre grandes maestros y sacando lecciones y consejos prácticos de gran interés. El texto va acompañado de 42 esquemas con los movimientos más destacados, que permiten al lector seguir sobre los mismos el desarrollo de las jugadas que se describen.

Garry Kasparov

24 Lecciones de ajedrez

Introducción

Estimados lectores:

En muchas cartas a la redacción, ustedes solicitan abrir en la revista El deporte en la URSS una sección donde algún gran maestro conocido, en forma popular, accesible, haga conocer a los aficionados al ajedrez las aperturas más difundidas, elementos del medio juego y final, combinaciones típicas en todas las fases.

Cumpliendo sus pedidos abrimos en la revista una escuela de ajedrez, en la que enseñará Garri Kasparov.

Él es gran maestro internacional, nació el 13 de abril de 1963 en Bakú. Campeón mundial juvenil en 1980, campeón de la Olimpiada Mundial en 1982, campeón europeo en 1980 y 1983, campeón nacional en 1982, ganador del torneo interzonal de Moscú, Premio Oscar al mejor ajedrecista del orbe en 1982.

En las clases de nuestra escuela de ajedrez de dos años, Garri Kasparov explicará a los lectores la estrategia y táctica de apertura, mediojuego y final, mostrará con ejemplos concretos de la práctica de mejores grandes maestros del planeta cómo se crean y realizan combinaciones de ajedrez, etc.

Esperamos que las recomendaciones del notable gran maestro amplíen los horizontes de los aficionados al ajedrez, les ayuden a elevar su calificación.

Lección 1

¿Para qué estudiar ajedrez?

La propuesta que me hizo la revista *El deporte en la URSS* de dar clases a sus lectores fue para mi algo inesperada, porque yo todavía sigo estudiando el arte del ajedrez. Pero después de pensarlo decidí que el relato de cómo comprendo, interpreto el juego ciencia sería también provechoso para mí.

Amo mucho el ajedrez, lo amo desde hace tiempo y tal vez para toda la vida. Estudio ajedrez continua y minuciosamente. Sin embargo, de vez en cuando al valorar lo aprendido y planear lo que debo hacer en un futuro próximo, me asombro de la inagotabilidad del ajedrez. Juzguen ustedes mismos. Se jugaron millones de partidas, se escribieron miles de obras, se analizaron diferentes aspectos del juego, pero hasta ahora no existe formula universal del ajedrez ni método que garantice el triunfo, no hay criterios matemáticos rigurosos de valoración ni siquiera de una jugada, ya sin hablar de posiciones. Los entendidos en ajedrez no discuten que en la mayoría de posiciones hay no una, sino varias continuaciones aproximadamente equivalentes y cada cual eligen la suya, mejor, guiándose por su experiencia propia, gusto, capacidad de cálculo y hasta carácter. El intento de recurrir a ordenadores por ahora no da el resultado apetecido, porque no se ha hallado el algoritmo del juego de ajedrez ni el programa que indique la salida justa de situaciones complicadas. Pero que qué hablar de detalles, situaciones y fases de la partida, cuando hasta el momento no hay respuesta a la pregunta « ¿Qué es el juego de ajedrez? ¿Deporte? ¿Ciencia? ¿Arte?» .

Los ajedrecistas juegan en torneos, luchan por la victoria, por el resultado. Entonces el ajedrez es deporte que forja la voluntad, permite autoafirmarse, dicen unos.

Otros se admiran de la belleza de las combinaciones, de la lógica de ideas ajedrecísticas. El sacrificio elegante de dama, incluso en partida perdida, les reporta placer, mientras que la victoria aburrida los deja indiferentes. 2 Para ellos el ajedrez es arte que dona alegría y hace ameno el descanso.

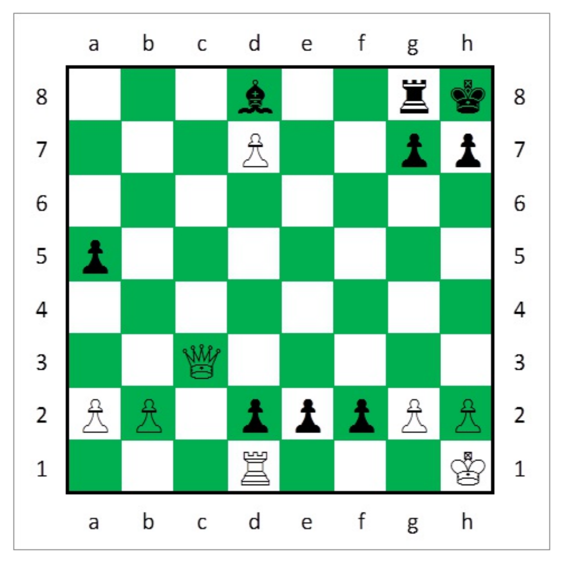
Al mismo tiempo hay muchos aficionados al ajedrez que se pueden pasar

tardes enteras buscando respuesta a la pregunta « ¿Por qué aquí las negras movieron la torre a d8 y no el caballo a c6? ¿Por qué las negras están mejor en dada posición?» . Para ellos el ajedrez es fundamentalmente ciencia, ciencia de pensamiento lógico.

Por su carácter multifacético amo todavía más al ajedrez. Precisamente con la belleza, con el brillo de golpes tácticos, el ajedrez me fascinó en temprana infancia. Al principio admiración de la belleza, después búsqueda de ella en mis ideas, luego la aspiración de jugar partidas bellas, tales son las etapas de mi formación cautivado por el arte ajedrecístico. Pero llegó el momento de competir con otros, de participar en torneos. Y eso significó que inicié la senda del deporte ajedrecístico. A mí como antes me gusta jugar partidas bellas, pero no me es indiferente que puesto ocuparé en la tabla.

Quiero vencer, derrotar a todos, pero estoy obligado a hacerlo con esplendor y en lucha deportiva honesta. El excampeón mundial Mijail Botvinnik, a quien considero mi maestro, fue un verdadero académico del ajedrez, gracias a sus obras empezaron a hablar del aspecto científico del juego. Él me inculcó amor al trabajo investigador en el tablero, me enseño a buscar respuestas a los infinitos « ¿por qué?» . Durante la preparación para competiciones, al estudiar partidas, analizar variantes de aperturas, descubrí de pronto que procuro hacer eso meticulosa, detallada y multilateralmente con el espíritu metódico y sucesión que caracterizan las acciones del científico. Ahora estoy convencido que la afición a todos estos aspectos del ajedrez me permitirá amarlo toda la vida.

Mis padres me explicaron los movimientos de las piezas cuando yo tenía cinco años. Y esos movimientos intrincados me cautivaron. Un año después me llevaron al Círculo de Ajedrez del Palacio de los Pioneros de mi ciudad natal Bakú y me pareció ingresar en el reino escaqueado. En una de las primeras clases, el pedagogo, queriendo asombrar a los novatos con lo paradójico del ajedrez, colocó las piezas del modo siguiente:



Esta posición, donde los débiles peones vencieron al temible ejército adversario, influyó en mi imaginación cual admirable cuento de hadas y desde entonces no puedo vivir un día sin ajedrez. Hasta ahora sigo admirándome de esta posición.

Desde la infancia me gusta atacar. También hoy día amo la ofensiva. Pero para conquistar el titulo de Gran Maestro y ganar importantes torneos internacionales tuve que dedicar mucho tiempo al estudio de los fundamentos del juego.

En el ciclo de lecciones que daré a través de la revista *El deporte en la URSS* durante dos años, quisiera exponer mi comprensión de los fundamentos del juego en un idioma comprensible para vasto auditorio, examinar sutilezas que deben conocer los verdaderos aficionados del ajedrez. Estimaría mi tarea cumplida y el tiempo (de ustedes y propio) no perdido en balde si al terminar las clases vieran

mayor sentido y lógica en los intrincados movimientos de las piezas de ajedrez, aprendieran a dar a sus partidas contenido más profundo y amaran todavía más este juego maravilloso.

Gary Kasparov
Publicado en la Revista El Deporte en la URSS, 1984

Lección 2

Riqueza de ideas y métodos

Antes de empezar a estudiar nociones básicas del juego de ajedrez quiero darles a conocer un fragmento de partida relativamente sencilla, acompañándola de comentarios para simples aficionados.

Kasparov, G (2675) - Gheorghiu, F (2535) [E12]
Moscow Interzonal (12), 1982
1. d4
Los ajedrecistas expertos saben que esta jugada, así como la jugada con el peón rey (1.e4) son las más lógicas, mejores en la posición inicial. A esta conclusión puede llegar cada uno de ustedes luego de estudiar durante 2-3 horas los principios (reglas) generales que deben observarse en la primera fase de la partida: **poner rápido en acción las piezas propias y controlar el centro del tablero**.
1… Cf6
Es una de las mejores respuestas a la jugada blanca. Las negras ponen en acción su pieza, no permiten al adversario que saque el peón rey y fortalezca todavía más el dominio en el centro.
2. c4
Ahora, las blancas impiden el movimiento libre del peón d5, pues en este caso después de 3.cxd5, las negras deben elegir entre Dxd5 y Cxd5, A 3… Dxd5 4. Cc3, cuando las blancas ponen en juego el caballo y las negras se ven obligadas a mover dos veces seguidas la dama, o sea, a no poner en acción sus piezas, a detenerse en el desarrollo. Si las negras capturan el peón con el Caballo 3… Cxd5, permiten la jugada 4.e4, dan a las blancas, fuerte pareja de peones en el centro, amenazando atacar todas las posiciones avanzadas importantes del bando negro (casillas c5, d5, e5, f5). Volvamos a los primeros renglones de nuestro análisis, la jugada 2.c4, « Las blancas impiden…» Este es el inicio de conflicto consciente en la partida de ajedrez. Surge lucha de ideas, empieza la partida de ajedrez propiamente dicha. Cuanto mayores capacidades y conocimientos posee

el jugador tanto mejor verá los microconflictos que surjan, innumerables en cada partida, evaluará más correctamente sus consecuencia y adoptará soluciones más justas.

2… e6

Las negras abren camino al alfil y como queriendo recuperar lo perdido se disponen a mover el peón dama a d5.

3. Cf3

Las blancas tienen amplia elección de buenas continuaciones. Como 3. Cc3 y hasta 3. Ag5 o bien 3. Af4.

En la apertura tiene suma importancia desarrollar con rapidez las piezas propias.

3… b6

Las negras se preocupan del alfil en c8, asegurando su salida a la posición principal de combate b7 y a la de reserva a6.

4. a3

Para hacer esta jugada, a primera vista pasiva, hay que comprender profundamente el papel de la **profilaxis** en el ajedrez. La modesta jugada del peón blanco no permite al alfil negro ocupar posición activa en b4 y al mismo tiempo asegura al caballo blanco la salida a la casilla c3, donde podrá desempeñar importante papel en la lucha por el centro.

4… Ab7 5. Cc3

Ambos bandos se apuran a poner en acción las piezas, para reforzar al máximo su influencia en el desarrollo del combate que se perfila en el centro del tablero.

5… d5

Las negras fortalecen radicalmente sus posiciones en el centro. Pero en esta situación adelantar el peón a d5 tiene de malo que obstruye la diagonal al alfil en b7.

6. cxd5 Cxd5

Después de 6. … exd5, el alfil en b7 tropezaría con su propio peón y arriesgaría a estar cierto tiempo inactivo. Aunque esta sola peculiaridad de la posición de las negras no pueda predeterminar el éxito de las blancas.

La acumulación de pequeñas ventajas permitirá al experto gran maestro cambiar inexorablemente el giro de la lucha a su favor.

7. Dc2

En la escena ajedrecística surge un nuevo micro conflicto, en torno a la jugada e4, que permitiría a las blancas ocupar el centro. Al elegir la jugada, las blancas tuvieron en cuenta que después de 7.e4? Cxc3 8.bxc3 Axe4 las negras quedan con peón de más

7… c5

Las negras podían impedir el plan de las blancas jugando 7… f5, pero a caro

precio. En su bando aparecerían el peón atrasado e6 y el punto débil e5

8. e4 Cxc3 9.bxc3 Ae7

Este es el nuevo logro de las blancas, que obtienen en el centro fuerte grupo de peones y luchan fructuosamente por dominar las casillas de la quinta fila del tablero, es decir, por el territorio enemigo. Los ajedrecistas definen a esta situación con el termino **«supremacía de espacio»**.

10. Ab5+! Ac6 11. Ad3

En ajedrez, la línea recta no siempre es la distancia más corta entre dos puntos. Al poner el alfil en d3 en dos jugadas, las blancas obtuvieron mayor ventaja que si hubiesen ido a d3 de golpe. Porque la ligazón, por ejemplo: 10. Ab5+ Cc6 11. Ce5 Tc8 12. Da4 Dc7 13. Dxa7 Ta8? 14. Axc6+ con ganancia impedía a las negras protegerse del jaque del modo más natural, con caballo. Mientras que el alfil no ocupa en c6 su sitio y solo molesta a sus piezas. Los ajedrecistas en tal caso hablan de mala posición de las piezas y mala coordinación de acciones.

11…Cd7

El torpe alfil obligó al caballo a ocupar posición pasiva, en lugar de la activa c6; donde atacaría a las blancas en el centro. Tal vez, las negras no querían crear al rival la ventaja de dos alfiles después de 11…0-0 12. Ce5, pero eso sería el menor de los males en dada situación, ya que ahora el rey negro queda en el centro. Sin embargo, ***es más sensato, para los principiantes preocuparse ante todo de la seguridad de su rey***, tratando de sacarlo cuanto antes del centro.

12.0–0

Por cuanto el rey negro tarda claramente en ocupar sitio seguro, las blancas deben abrir a toda costa el centro (limpiar de peones las columnas centrales). Por eso su rey huye del sitio peligroso y cede su lugar a la torre.

12… h6?!

Esto, igual que 4.a3 es una jugada profiláctica. Encontrar el momento exacto para tal o cual operación es importante elemento del juego del ajedrecista. El Gran Maestro Florian Gheorghiu escoge el momento inoportuno para profilaxis.

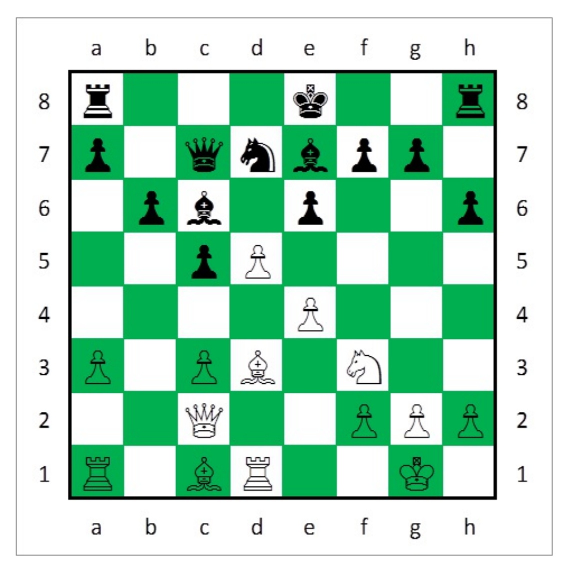
13.Td1

Las blancas previendo la apertura de la línea d, ponen ahí a la torre

13…Dc7?!

Ahora es tarde para que enroquen las negras. Después de: 13…0-0 14.d5 (sacrificio de peón) 14…exd5 (Está mal: 14… Ab7 15.dxe6 fxe6 16. Ab5! y arruina a las negras la situación del caballo en d7) 15.exd5 Ab7 16.c4 Af6 17. Ab2 las blancas obtienen un fuerte peón pasado en el centro del tablero

14. d5



«El que tiene supremacía está obligado a actuar enérgicamente», tal es uno de los preceptos del gran pensador ajedrecístico Wilhelm Steinitz (1836-1900) primer campeón mundial de ajedrez, quien formuló las leyes básicas de la estrategia ajedrecística. Estudiar la herencia clásica que dejaron corifeos de años pasados es provechoso para todos los aficionados al ajedrez y absolutamente indispensable para quienes estudian a fondo el ajedrez, procuran enriquecer y fortalecer su juego.

Las blancas, en la partida, sacrifican solo peón, pero logran todo lo que aspiraban: Abren las verticales centrales, atan a las piezas negras por la línea d y dejan al rey adversario en el centro del tablero. Ellas ganaron a todas luces la apertura, primera fase de la partida, a cuenta de un plan más consecuente de sus acciones. Ahora para consolidar y aumentar su ventaja deben operar con energía y precisión. Los acontecimientos posteriores servirán de ilustración a uno

de los temas siguientes de nuestros encuentros.

Nota del Editor:

(14… exd5 15.exd5 Axd5 16.Ab5 a6 [16…Ac6 17.Af4 Db7 18.Axc6 Dxc6 19.Te1± Rf8 20.Tad1 Te8 21.Df5 Cf6 22.Ce5 Dc8 23.Cd7+! Cxd7 24.Dxd7 Dxd7 25.Txd7 g5 26.Tdxe7! Txe7 27.Ad6+-] **17.Af4!** [17.Axd7+ Dxd7 18.c4 Ae4!] **17…Dxf4** [17…Db7 18.Axd7+ Dxd7 19.c4 Dg4 20.Txd5 Dxf4 21.Te1 Ta7 22.Ce5 Tc7 23.Cg6 fxg6 24.Dxg6+ Df7 25.Td8+!+-] **18.Axd7+ Rxd7 19.Txd5+ Rc7?** [19…Rc8 Ta8-a7-c7] **20.Te1! Ad6** [20…The8 21.Tde5 Df6 22. De4+-; 20…Af6 21.Te4+-] **21.Tf5 Dc4 22.Te4!** [22.Cd2? The8!] **22…Db5 23.Txf7+ Rb8 24.Te6 Td8 25.c4 Dc6** [25…Da5 26. De4 Ta7 27.Txd6!+-] **26. Ce5 Dc8 27.Db1!** [27.Db1! b5 28.cxb5] 1–0)

Lección 3

Papel de las correlaciones materiales en la partida

Para valorar bien la correlación de las fuerzas en el tablero escaqueado, ante todo hay que saber la escala de valores comparativos de cada pieza de ajedrez. En esa escala el rey ocupa lugar especial. Es inapreciable. No se puede cambiar y cualquier amenaza a su existencia debe eliminarse sin falta, pues en caso contrario acabará la partida. La pieza más fuerte del ajedrez es la dama, que en general es un alfil y un peón y medio más fuerte que la torre. La torre es un peón y medio más fuerte que el alfil o caballo. Y por fin, el alfil o el caballo equivalen, aproximadamente a 3 peones.

Pero además de valor nominal de cada pieza existe el valor real, que cambia en el transcurso del juego. Este concepto, más sutil y significante refleja la importancia de cada figura según el volumen de trabajo que desempeñe en dado momento, perspectivas dictadas por la posición en el tablero y plan de juego. La valoración correcta de la fuerza real de cada pieza determina mucho el potencial ajedrecístico del jugador.

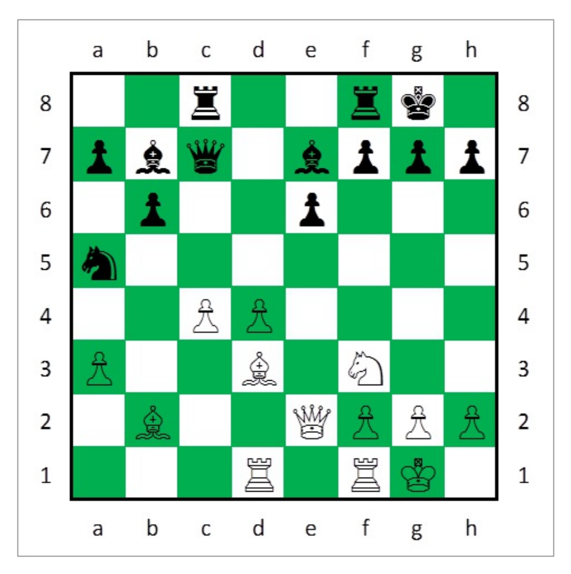
Para caracterizar la desigualdad de fuerzas en el ajedrez existe el concepto de ventaja material. Si uno de los bandos obtiene ventaja material procura acrecentarla para quebrar la resistencia del rival o, conservando esa ventaja, cambiar más piezas y pasar a la fase final. Pero a menudo ocurre que uno de los adversarios accede conscientemente a perdida de material. A mi, por ejemplo, me gusta mucho atacar la posición del rey enemigo y para destruir su fortaleza no me detengo ante sacrificios de mis piezas por peones que protegen directamente al rey contrario.

Así disputé hace poco (En Niksic, 1983) la siguiente partida con el Gran Maestro húngaro Lajos Portisch:

Kasparov, G (2690) - Portisch, L(2600) [E12]
Niksic (4), 1983

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3 Ab7 5.a3 d5 6.cxd5 Cxd5 7.e3 Cxc3 8.bxc3 Ae7 9.Ab5+ c6 10.Ad3 c5 11.0–0 Cc6 12.Ab2 Tc8 13.De2 0–0 14.Tad1 Dc7

15.c4! cxd4 16.exd4 Ca5



Si quitamos mentalmente del tablero el peón d4 notaremos que los alfiles blancos tienen apuntados a los dos peones negros que custodian al rey. Otros defensores por ahora el no tiene. Estas circunstancias dan motivo para efectuar rápido ataque donde el objetivo (privar al rey contrario de los últimos defensores) justifica los medios (perdida de peón y dos temibles alfiles blancos). Al principio se abre el camino al alfil b2:

17.d5! exd5 18.cxd5 Axd5

Después se reduce el número de custodios del rey negro.

19.Axh7+ Rxh7 20.Txd5

Cuando el rey vuelve a esconderse detrás del peón

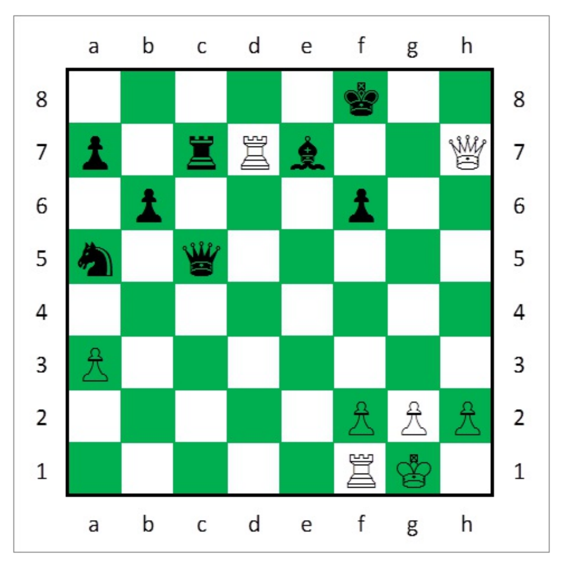
20… Rg8

El alfil blanco al precio de su propia vida aniquila al último bastión del rey adversario

21.Axg7! Rxg7

Pasó el torbellino combinatorio y dejó al rey en soledad ante la amenaza de ataque blanco, en primer término por la dama

22. Ce5! Tfd8 23. Dg4+ Rf8 24. Df5 f6 25.Cd7+ 25…Txd7 26.Txd7 Dc5 27.Dh7 Tc7



En el tablero hay igualdad material aproximada. La torre y peón blancos se oponen al alfil y el caballo. Pero las piezas negras ocupan posiciones desafortunadas, sobre todo el rey. Al mismo tiempo, las dos piezas blancas más temibles irrumpieron en la séptima horizontal y el desenlace de la lucha está cerca.

Todo dependerá de cuán rápido las blancas alcanzarán con una de sus torres

la casilla g3. Sin embargo, la ultima jugada negra contiene picara trampa para jugadores presurosos.

28. Dh8+!

Si las blancas jugaran en el acto: 27.Td3 trazando el itinerario Td3-g3-g8. Se llevarían un chasco después del impresionante sacrificio de dama: 27… Dxf2+!! 28. Rxf2 Ac5+ y luego Txh7. Todavía peor irían sus asuntos si: 29. Txf2? Tc1+ 30. Tf1 Ac5+! 31. Rh1 Txf1++

28…Rf7 29.Td3 Cc4 30.Tfd1!

Siempre es útil poner en juego esta reserva.

30… Ce5 31. Dh7+ Re6

No se puede retroceder de vuelta: [30… Rf8 31. Td8+! Axd8 32. Txd8++] hay que ir al centro del tablero y esto en el 99% de los casos equivale a la derrota.

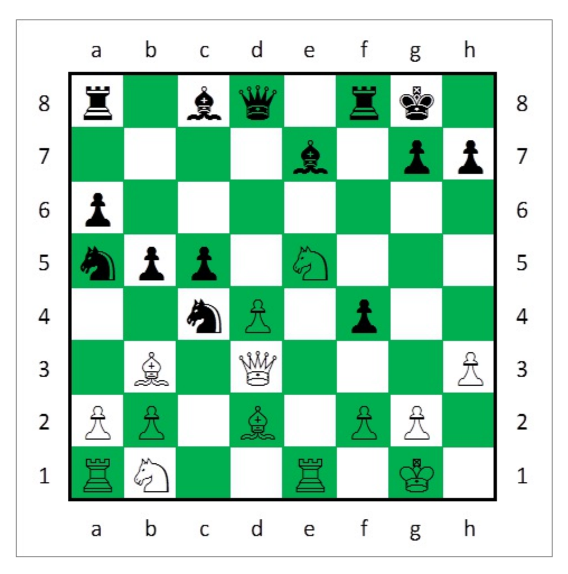
32. Dg8+ Rf5 33.g4+ Rf4 34.Td4+ Rf3 35. Db3+ 1–0

Naturalmente todos los ajedrecistas deben conocer y respetar los principios ajedrecísticos fundamentales, incluida la escala de valores comparativos de las piezas. Pero uno de los atractivos del ajedrez consiste precisamente en las numerosas excepciones a las reglas, que con frecuencia conducen a situaciones y correlaciones no típicas, donde el camino justo es muchas veces sugerido por la intuición y experiencia almacenada. Como parte de esa experiencia guardo en mi memoria un fragmento de la partida Mijail Tal-Oscar Panno, disputada en el Interzonal de Portoroz en 1958, ver diagrama:

Tal, M - Panno, O [C92]

Portoroz Interzonal Portoroz (17), 1958

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 0–0 9.h3 Cd7 10.d4 Cb6 11.Ae3 exd4 12.cxd4 Ca5 13.Ac2 c5 14.e5 dxe5 15.Cxe5 Cbc4 16.Dd3 f5 17.Ab3 f4 18.Ad2



Sin haber terminado de desarrollar las piezas, los contrincantes emprendieron rápida lid, donde la correlación material retrocede a segundo plano y además se hace en absoluto no típica. Lo fundamental ahora es valorar con exactitud la actividad de las piezas que participan directamente en la lucha.

18… Cxb3 19. Cc6!

Con esta jugada las blancas quieren ganar la dama a gran costo de material

19… Cxa1 20. Cxd8 Af5! 21. Df3 Taxd8 22.Txe7 Axb1 23.Axf4 Txd4

En 5 jugadas, la posición se hizo irreconocible. Dos caballos y una torre valen no menos que la dama. Además el alfil blanco no puede encontrar de ningún modo su lugar en el juego. Por lo visto, el desenlace de la contienda depende de la actividad de la dama blanca

24. Dg4! Ag6 25. De6+ Af7 26. Df5 Cc2 27.b3 Ag6

Tal temía más el contraataque de las negras después de: 27…Td1+ 28.Rh2

Cd2] las negras hacen una sólida movida obligando a las blancas a embrollar más el juego

28.Txg7+ Rxg7 29. Ah6+ Rxh6 30.Dxf8+ Rg5 31.bxc4 bxc4

De nuevo cambió bruscamente la posición. Las blancas tienen en el ataque sólo a la dama y varios peones.

32. g3 Ae4 33.h4+ Rg4 34.Rh2 Af5!

Las negras se defienden magníficamente. Entregando una pieza después de: 35.f3+ Rxf3 36.Dxf5+ Re3! irrumpen con el rey en el flanco de dama. Por eso las blancas buscan la posibilidad de dejar al rey en el flanco derecho, donde hay peones blancos.

35. Df6 h6 36. De5 Te4 37.Dg7+ Rf3 38.Dc3+ Ce3

A tablas más simples conducía: 38… Rxf2 39. Dxc2+ Rf3

39. Rg1 Ag4 40.fxe3 h5 41.De1 Txe3

A tablas conducía: 41… Te6 42.e4 c3, después de lo cual las piezas negras se protegían mutuamente y el rey blanco quedaba enjaulado.

42. Df1+ Re4 43. Dxc4+ Rf3 44. Df1+ Re4 45. Dxa6

Ahora, la dama blanca tiene ayudante, el peón pasado a2, que en fin de cuentas decidirá el resultado de la lucha. Pero eso ya es tema de otra cita nuestra.

Nota del Editor:

Por considerarlo de interés para el lector, reproducimos a continuación el final integro de la partida: **45… Rd4** [Esta vez al despreciar la jugada obvia Tg3, Panno pudo haber perdido su última posibilidad de tablas. Vuckovic publicó unos análisis donde consideraba que las negras lograban tablas después de: 45… Txg3+ 46. Rf2 Tf3+ y el rey blanco no pude escapar al flanco de dama y después de 47.Rg2 Rd4 el peón blanco puede ser frenado. Sin embargo, hay muchas variantes que considerar que requieren un cálculo exacto en tan compleja situación.] **46. Dd6+ Rc4 47.a4 Te1+ 48. Rf2 Te2+ 49. Rf1 Ta2 50. Da6+ Rd4 51.a5 c4** [51…Ae2+ 52. Dxe2 Txe2 53. Rxe2 Rd5 54.g4! y gana] **52. Db6+ Rd5 53.a6 Ta1+ 54. Rf2 c3 55.a7 c2 56. Db3+ Rd6 57. Dd3+** [57. Dd3+ Re6 58. Dxc2 Txa7 59. De4+ y la torre caerá con un jaque] **1-0**

Lección 4

Superioridad en el centro, superioridad en la partida

Las casillas del centro del tablero e4, d4, e5, d5 son muy importantes. Como una altura desde la que se ve bien todo el campo de la batalla ajedrecística y desde la que es más fácil asestar el golpe de gracia a cualquier objetivo del tablero. Conceptos como « lucha por el centro» , « dominio del centro» , « ruptura del centro» , también reflejan los momentos más importantes del duelo y son bien conocidos por cualquier ajedrecista experto.

La lucha por el centro empieza ya desde las primeras jugadas. El bando que logra la superioridad en el centro del tablero (ocupa el centro del tablero) generalmente obtiene posibilidades de trasladar fácilmente sus piezas de un sector del tablero a otro, creando superioridad de fuerzas ahí donde empieza el combate.

Un siglo atrás, la lucha por el centro era más despreocupada y franca. Las blancas de inmediato procuraban ocupar el centro con peones, sin detenerse ante sacrificios materiales. A la sazón estaban de moda los gambitos, es decir, comienzo de partida con sacrificio obligatorio.

1. e4 e5 2.f4! exf4

En nuestros tiempos, con mayor frecuencia emplean el contragambito: 2…d5 3.exd5 e4! y la lucha por el centro es más sutil.

3. Cf3

Al primer campeón mundial oficial Wilhelm Steinitz (1836-1900) le gustaba jugar 3.d4 admitiendo 3… Dh4+ 4. Re2. Él estimaba que la supremacía en el centro es más importante que un buen refugio para el rey.

3… g5 4.Ac4 g4 5.0–0! gxf3 6.Dxf3 Df6 7.d3 Ah6 8.Cc3 Ce7 9.Axf4 d6 10.Axh6 Dxh6 11.Dxf7+ Rd8 12.Tf6 Dg5 13.Taf1

Así se prolongó una de las partidas del gran ajedrecista ruso Mijail Chigorin, disputada en 1878. Las blancas sacrificaron pieza y obtuvieron fuerte ataque, con la particularidad de que su ventaja en el centro desempeño papel decisivo.

Con mayor nitidez, la estrategia blanca se vio en una de las partidas del eminente ajedrecista norteamericano Paul Morphy (1837-1884):

Morphy, P - De Riviere, J [C51]

Paris m, 1863

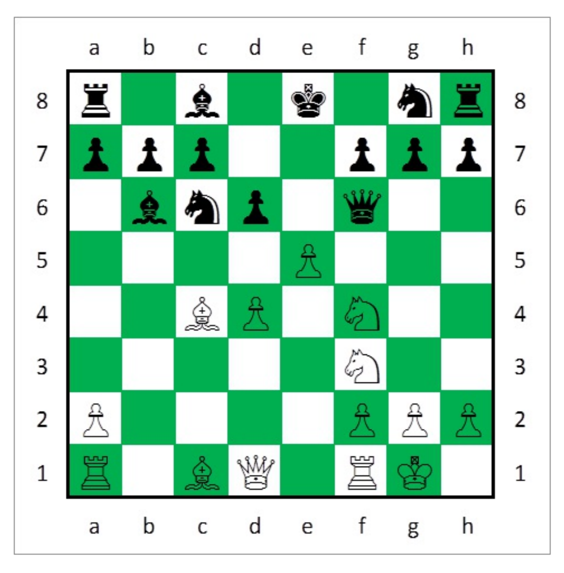
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Ac5 6.0–0 d6 7.d4 exd4 8.cxd4 Ab6 9.Cc3

Esta posición interesantísima por aquella época fue no menos popular que ahora la partida española. Al precio de un peón, las blancas obtuvieron clara superioridad en el centro.

9… Df6

No se puede jugar: 9… Cf6 10.e5! dxe5 11. Aa3! Axd4 12. Db3! Ae6 13. Axe6 fxe6 14. Dxe6+ Ce7 15. Cxd4 exd4 16. Tfe1!; la mejor respuesta negra se considera: 9… Ag4 y si 10. Ab5 se puede elegir entre 10… Ad7 y 10… Rf8. Riviere hizo la jugada natural, pero adversa, que permitió a las blancas aprovechar otra ventaja de la pareja central de piezas, a saber, su movilidad y dinamismo.

10. Cd5 Dg6 11. Cf4 Df6 12.e5!



El peón central avanzó y creó en el acto una situación donde las negras en lugar de desarrollar tranquilamente sus piezas, deben proteger al rey de amenazas concretas, que es difícil hacer porque la mayoría de las piezas negras se estancaron en sus puntos iniciales.

Ahora, aprovechando su ventaja en cantidad de piezas puestas en juego las blancas efectúan una operación típica, abren el centro (lo limpian de peones propios y ajenos), para dar campo de acción a sus piezas. Con el centro abierto, la actividad de las piezas crece mucho y la ventaja de su ubicación o, por el contrario, la mala ubicación de algunas piezas tiene primerísima importancia para valorar la situación en el tablero.

12… dxe5 13.dxe5 Df5

Claro, no se puede tomar el peón: 13… Cxe5? 14. Cxe5 Dxe5 15. Te1 ganando dama. Pero el peón e vuelve a avanzar…

14. e6! f6

También estaba mal para las negras si: 14…fxe6 15. Cxe6 Axe6 16. Axe6! Df6 17. Dd7+ Rf8 18. Ab2! (es por esto que el peón debía salir de e5) 18… Dxb2 19. Df7++. Ahora el peón de e6 corta la posición de las negras en dos partes y tiene no menos valor que una pieza. Las blancas sólo no deben permitir la huída del rey negro al flanco.

15. Ch4 Dc5 16. Ae3 Dg5 17. Cf3 Da5 18. Axb6 Dxb6 19. Cd5 Da5 20. Cd2!

Ahora las negras no pueden protegerse contra la amenaza de perder la torre en a8 después de 21. Cb3 y 22. Cc7+ y contra la no menor amenaza Dh5. El resto está predeterminado.

20… Cd4 21.Cb3 Cxb3 22.axb3 Dc5 23.Dh5+ Rd8

Después de 23…g6 24. Cxf6+ se pierde la dama.

24.Tad1 1–0

Ahora no hay salvación contra las terribles consecuencias del jaque 25. Cb6+, el caballo sale de la línea d y el rey negro cae bajo jaque de la torre blanca) y por eso las negras se rindieron.

Indudablemente, cada bando tiene que preocuparse por todos los medios de sus peones centrales, para conservarlos en cantidad necesaria y ocupar con ellos posiciones ventajosas.

A veces en el centro queda sólo un peón por bando. Entonces surgen nuevos problemas, en particular, cómo apoderarse del puesto avanzado en el centro, que con mayor frecuencia permite operar activamente con las piezas y obtener supremacía sobre el rival. Veamos el siguiente ejemplo:

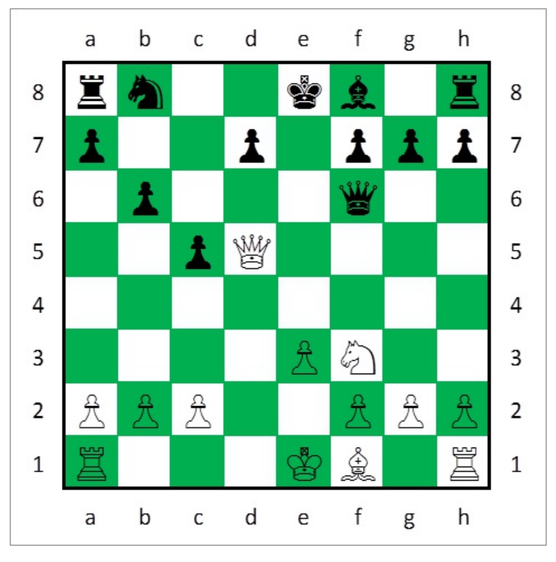
Petrosian, T (2645) - Kozma, J [A46]

Munich ol (Men) fin-A Munich (5), 1958

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Ag5 c5 4.e3 b6?!

El método sencillo de apertura blanca disminuyó la atención de las negras, y estas, con una jugada que parece natural permiten al adversario tomar el puesto avanzado en el centro.

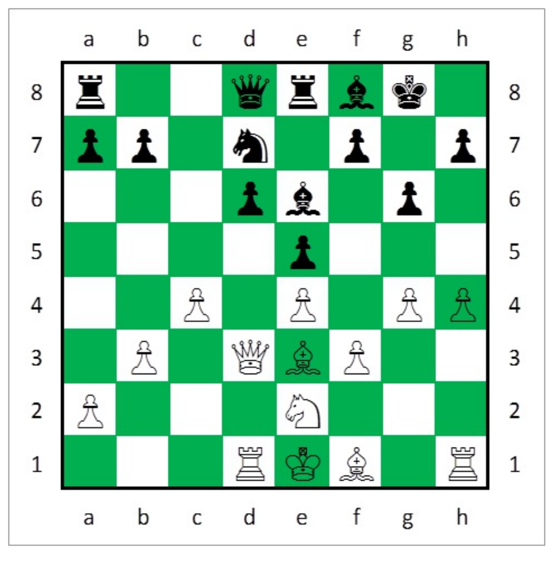
5. d5! exd5 6.Cc3 Ab7 7.Cxd5! Axd5 8.Axf6 Dxf6 9.Dxd5



Las blancas se apoderaron sólidamente del punto d5, pues las negras en un tiempo próximo no podrán expulsar a la dama de su poderosa posición. Al mismo tiempo, las debilidades negras en la línea d son constantes y bastantes dolorosas.

Los ajedrecistas experimentados nunca inician operaciones serias en los flancos antes de asegurar sus posiciones en el centro.

Las blancas (ver diagrama), sin haber hecho la jugada Cc3, iniciaron la ofensiva de peones en el flanco de rey. De por si, esto no es muy peligrosos, pero en el duelo Hans Neegord (Dinamarca)-Vladimir Simaguin (URSS) (partida por correspondencia 1964), las negras demostraron su extraordinaria peligrosidad para las blancas y lo hicieron de forma muy convincente, veamos:



1… b5!! 2.cxb5 d5!! 3.exd5 e4! 4. Dxe4

Si 4.fxe4 resolvía Ce5!, pero también así las blancas se ven duras

4…Axg4 5. Df4 Ah5 6. Rf2 Ce5 7. Ag2 Ad6 8. Da4 Tc8! 9. Td2 Df6

En pocas jugadas, los reductos blancos, que parecían fuertes, se desmoronaron después del contragolpe oportuno en el centro.

O sea

¡Luchen por los escaques centrales, cuiden el centro, valoren el centro!

Continuación de la partida Petrosian-Kozma.

9… Cc6 10.Ac4 Ae7 11.0–0–0 Td8 12.Td2 0–0 13.c3 Ca5 14.Ae2 De6 15.Thd1 Dxd5 16.Txd5 d6 17.Cd2 f5 18.f4 g6 19.g3 Tf6 20.e4 fxe4 21.Cxe4 Te6 22.Af3 Rg7 23.b3 Cc6 24.T5d3 Cb8 25.Cf2 h5 26.Rd2 Af8 27.Ad5 Te7 28.Ce4 Ca6 29.Re3 Cc7 30.Rf3 Cxd5 31.Txd5 Tde8 32.Te1 Te6 33.Te2 b5 34.h3 a5 35.g4 hxg4+ 36.hxg4 Ae7 37.f5 Te5 38.Txe5 dxe5 39.Td2 Tf8 40.Td7 Tf7 41.Txe7 1–0

Lección 5

Cómo Ganar Espacio

Por cuanto las piezas de ajedrez luchan en espacio limitado a 64 escaques del tablero, el espacio, es decir, la cantidad de casillas en la que cada bando puede ubicar sin obstáculos sus fuerzas, habitualmente influye mucho en el curso de la contienda. Antes de empezar la partida, blancas y negras controlan igual espacio. Pero por lo general cualquier jugada de apertura persigue controlar la mayor cantidad posible de casillas del tablero, sobre todo en territorio ajeno. El papel principal en la conquista de espacio corresponde a los peones, que desplazan a las piezas rivales y proporcionan a las suyas libertad de maniobra. Pero el avance de peones debe acompañarse sin falta de apoyo de las piezas. En caso contrario, el ejército de peones perecerá con rapidez. El ajedrecista experto procura ante todo obtener dominio en el sector central del tablero, limitado por las verticales **c** y **f**, pues ahí están las mejores posiciones para las piezas.

A fin de que nuestra conversación sea más concreta probemos analizar dos partidas. La primera se disputó a fines del siglo pasado.

Tarrasch, S - Charousek, R [B09]
Nuremberg, 1896
1. d4 d6 2.e4 Cf6 3. Cc3 g6 4.f4 Ag7 5.Cf3 0–0 6.Ae2

Apenas fueron hechas cinco jugadas y ya las blancas conquistaron gran espacio, tres peones suyos controlan importantísimas casillas de la quinta horizontal, en territorio enemigo. Con apoyo de sus piezas ellos podrán seguir adelante, aislando, cual cerca, para las blancas nuevos sectores de terreno contrario.

En ajedrez contemporáneo, método estratégico eficaz de lucha contra tales cadenas de peones se considera el contraataque opuesto de peones (con mayor frecuencia apoyado por piezas), para impedir el avance de la cadena. Después de eso se trata de romper la cadena en eslabones o, como dicen los ajedrecistas, islitas. La variante 6… c5! 7.d5 e6 8.0-0 exd5 9.exd5 caracteriza del mejor modo semejante método.

Charousek, dicho sea de paso, uno de los mejores ajedrecistas de aquella época, también intenta detener la cadena de peones blancos, pero lo hace con poca fortuna. Él impide la libertad de movimiento de sus piezas y, lo fundamental, hace imposible la ruptura del centro blanco de peones.

La situación de las negras al cabo de tres jugadas se agrava extremadamente.

6… d5? 7.e5 Ce8 8. Ae3 e6

Bajo protección del tridente de peones d4-e5-f4, las piezas blancas tienen muchas casillas para maniobrar y pueden ser trasladadas con facilidad a cualquier sector del tablero. El gran ajedrecista alemán Tarrasch resuelve muy fácil el problema de materialización de la supremacía. El inicia un ataque raudo de peones del flanco rey. Sus peones deben abrir líneas para las piezas mayores, mientras que las piezas negras, apretadas en las dos últimas horizontales, sólo se molestarán unas a otras y no podrán organizar la defensa.

9. h4!

Una de las reglas principales de la lucha ajedrecística reza: La ofensiva en el flanco es mejor detenerla mediante contraataque en el centro. Desgraciadamente, las negras con su jugada 6… d5 se privaron a sí mismas de esa posibilidad y su derrota está predeterminada.

9… Cc6 10.h5 Ce7 11.g4 f5 12.hxg6 Cxg6 13. Ad3 h6 14.g5 Rh7 15.De2 Th8 16.Dg2 c5 17.gxh6 1–0

La segunda partida puede servir como ilustración de métodos modernos de lucha por el espacio. Para mí, esta partida es particularmente memorable como primera victoria al estilo posicional puro, obtenida en importante competición sobre fuerte adversario.

Kasparov, G (2545) - Giorgadze, T (2535) [C24]

URSS-ch47 Minsk(1), 12.1979

1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. Ac4 Ae7 4.d3 Cf6 5.c3 0–0 6.0–0 c6 7. Ab3 Ae6 8. Ac2 h6 9.Te1 Cbd7 10. Cbd2 Dc7

Ambos bandos maniobran sin apresurarse y da la impresión de que sus logros son idénticos. Pero sólo a primera vista. Las blancas empiezan a conquistar espacio.

11. d4! Tfe8 12.h3!

Limitar las posibilidades del rival (ahora el alfil negro no se colocará en g4) también es conquistar espacio.

12… Cf8 13.c4! Cg6 14.d5 Ad7 15. Cb1! Af8 16. Cc3 c5? 17. Aa4

En tal situación apretada, cualquier cambio es conveniente a las negras excepto ese. Su alfil de casilla blanca defiende importantes escaques y tiene la mayor libertad de maniobra.

17… a6 18.Axd7 Cxd7 19.g3 Ae7 20.h4!

En el flanco rey, las blancas resolvieron por ahora como estrategia limitar el movimiento de las piezas negras y preparan la ofensiva principal en el flanco

dama.

20… Cf6 21.Ch2 Dd7 22.a4 Dh3 23.Df3 Dd7 24.a5!

Las blancas cruzaron la frontera también en el flanco dama apretando todavía más a las negras. Su plan próximo está claro para ambos bandos, pero las negras ya no pueden hacer nada. Maniobrar con reservas en poco espacio es prácticamente imposible.

24… Cf8 25.Ad2 Tec8 26.Cf1 Cg4 27.Ca4 Ad8 28.Tec1 Tab8 29.b4! cxb4 30.Axb4 h5 31.Cb6!

A primera vista continuación ilógica, pues por la línea **b** se podía acentuar la presión. Pero las blancas se propusieron abrir la línea **c**, y en tal caso es muy importante para ellas tener una casilla de irrupción en esa línea. La casilla c7 es la mejor plaza para el desarrollo blanco.

31… Axb6 32.axb6 De7 33.Da3 Td8

La última posibilidad de resistencia consistía en frenar el avance del peón c, sacrificando torre por alfil 33… Tc5! 34. Axc5 dxc5. La marcha de acontecimientos, verdad, se hace más lenta, pero las blancas conservan todas las posibilidades de vencer. Mientras que ahora la ofensiva blanca se desarrolla con rapidez y conforme al plan.

34.f3 Ch6 35.c5! dxc5 36.Axc5 Df6 37.Rg2 Te8 38.Ae3 Cd7 39.Tab1 De7 40. Dxe7 Txe7 41. Tc7. 1–0

Las negras se rindieron, porque ya en la jugada siguiente empiezan a sufrir pérdidas.

De modo que valoren el espacio, procuren ganarlo, pero no pierdan la cabeza. Pues la cadena de peones muy adelantada puede ser detenida y destruida. Y por la brecha irrumpirán piezas contrarias.

Lección 6

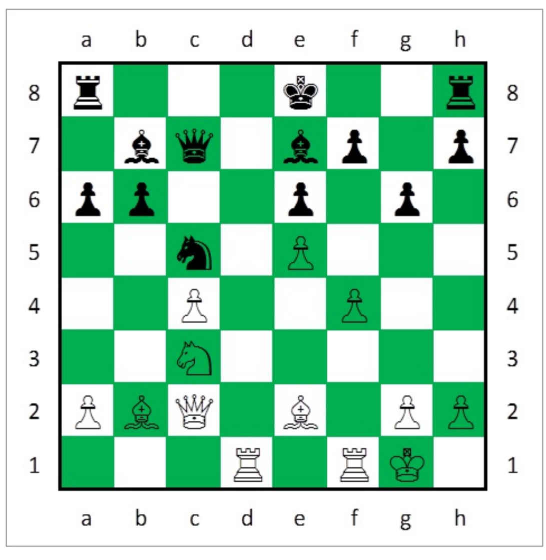
Himno y réquiem a los peones

Aunque los peones son las piezas más débiles de la lid ajedrecística, precisamente ellos determinan su marcha y desenlace. Si uno de los bandos tiene dos – tres peones más, eso a menudo basta para la victoria. El asunto se complica cuando hay igual cantidad de peones. Entonces, la valoración de la posición será predeterminada, en gran parte, por la ubicación de los peones de cada bando.

A principio de la partida, los peones adversarios se alinean en dos filas, formando cadena. Avanzan apoyándose mutuamente y entorpeciendo la actividad de las piezas rivales. Losa ajedrecistas expertos para obtener una fila móvil, flexible de peones que se defienden mutuamente, con frecuencia acceden incluso a sacrificios materiales. Ver diagrama.

Petrosian, T - Pfeiffer, G [D45]
Leipzig ol (Men) fin-A (7), 03.11.1960

1.Cf3 d5 2.c4 c6 3.e3 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.d4 e6 6.Dc2 a6 7.b3 b6 8.Ad3 Ab7 9.0–0 Ae7 10.Ab2 dxc4 11.bxc4 c5 12.Ce5 cxd4 13.exd4 Cxe5 14.dxe5 Cd7 15.f4 Cc5 16.Ae2 g6 17.Tad1 Dc7



18.Cd5!! exd5 19.cxd5

Ahora justo dos peones **d5** y **e5** resuelven la lucha

19… Dc8 20.e6! 0–0 21.Dc3 f6 22.d6 Ca4

No se puede 22… Dxe6 por pérdida de la dama 23. Ac4.

23.Dxc8 Tfxc8 24.Aa1 Tc2 25.dxe7 Txe2 26.Td8+ Rg7 27.Tc1

Sería equívoco poner en el acto e8=D, porque 27… Txg2+!! 28. Rh1 Tg3 y las blancas inesperadamente reciben mate.

27… Txe6 28.Tc7

Amenaza 29.e8=D Rh6 13. Axf6.

28… Rh6 29.Axf6 Ae4 30.Ag5+ 1–0

¿Cómo oponerse a esta temible cadena de peones? El método radical es evidente: aniquilar toda la cadena o por lo menos su eslabón central. En otras palabras, romper la cadena en pequeños islotes privados de ayuda mutua.

Pero con frecuencia, el método más eficaz de lucha contra la cadena móvil de peones es limitar su movilidad, es decir, bloquearla. Digamos, teniendo bajo fuego las casillas que están delante de los peones. Por ejemplo, a la cadena de peones negros c4, d5 y e6 es capaz de contener el alfil blanco ubicado en la diagonal a1-h8. Pero si aunque sea el caballo negro de casilla c6 apoya la ofensiva de los citados peones, el alfil blanco solo no estará en condiciones de oponerse al avance de la cadena de peones.

El mejor método de bloquear es detener a los peones con peones. Si en vez de amenazar a los peones negros c4, d5 y e6 con el alfil ponemos tres peones blancos en los escaques c3, d4 y e5, alzaremos una barrera infranqueable.

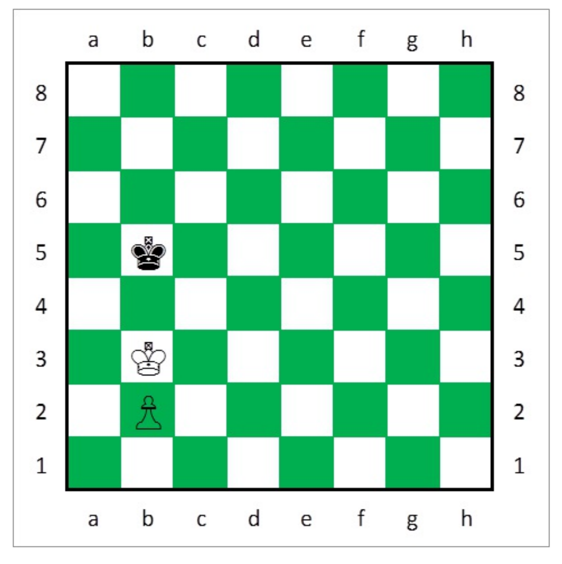
En las partidas contemporáneas de ajedrez, los bandos adversarios procuran limitar la movilidad de las cadenas de peones ya al comienzo del juego. Como, por ejemplo, en este sistema de apertura:

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3 c5 5.Ad3 Cc6 6.Cf3 Axc3+ 7.bxc3 d6 8.e4 e5 9.d5 Ce7

Como ven, ante el trío de peones c4, d4, e4, las negras ponen el dúo c5, e5, defendido por el peón d6. Y esto resulta suficiente para estabilizar la situación en el centro. Pero no todos los ajedrecistas procuran limitar hasta tal punto la movilidad de los peones. El dinamismo de la cadena de peones ofrece ricas posibilidades para el juego combinatorio, y esto igualmente peligroso y atractivo, máxime si los rivales prefieren el juego abierto. Por el contrario, la cadena de peones inmóvil, bloqueante a menudo predetermina el desarrollo lento y tranquilo de la partida.

Los lectores, seguramente habrán tropezado en la literatura ajedrecística, en comentarios de partidas, con los términos « peón débil» , « peón aislado» , etc. Cada uno de ellos testimonia el defecto en la cadena de peones que limita su movilidad y aumenta la vulnerabilidad.

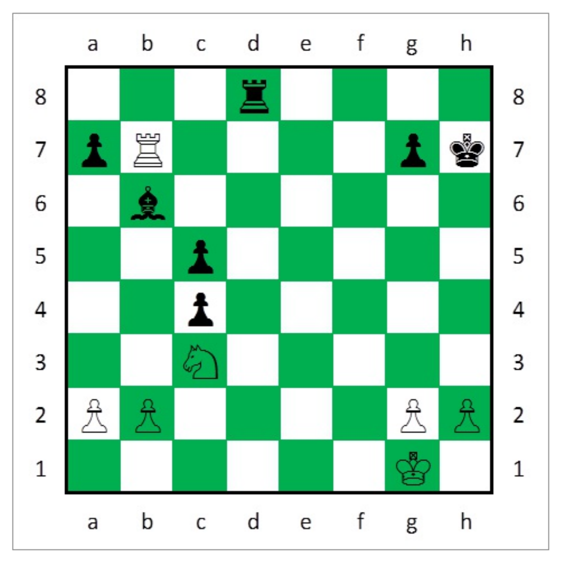
Un ejemplo simple. Ver diagrama.



A pesar de la amenaza por parte del rey negro, las blancas jugando correctamente pueden defender al peón y hasta coronarlo. Pero basta trasladar el rey blanco, digamos, a la casilla g3 para que el peón se haga débil, porque lo ataca con éxito el rey negro.

Otro defecto corriente de la cadena de peones son dos o tres peones en una vertical. Voluntariamente pocas veces se colocan uno tras otro. Es difícil defenderlos, sobre todo al final de la partida, donde originan grandes problemas. Pero no hay regla sin excepción, máxime en ajedrez.

Vean este bello final de la partida Ortueta-Sants, jugada 50 años atrás. Ver diagrama.



1…Td2 2.Ca4 Txb2 3.Cxb2 c3 4.Txb6 [4.Cd3 c4+ 5.Txb6 cxd3! 6.Rf2 c2 7.Tc6 d2] **4…c4!!** [4…axb6 5.Cd3] **5.Tb4 a5!! 6.Cxc4** [6.Txc4 cxb2] **6…c2**

Después de las jugadas evidentes 1… Td2 2. Ca4, en el tablero empiezan a ocurrir milagros. 2… Txb2. Los defectos de la estructura de peones (vean los peones negros) resulta que pueden ser compensados con juego ingenioso. Las negras entregan torre 3. Cxb2 c3 (después de 4. Cd3 c4+ entra en acción el alfil negro dormido y eso resuelve. 5. Txb6 cxd3 6. Rf2 c2 7. Tc6 d2 y el peón se promociona. Si 5…axb6, sigue 6. Cc1 y las blancas quedan con pieza de más) 4.txb6 Pero las negras asestan golpe 4… c4! Ahora quitan ala caballo la casilla d3 y luego de 5. Cxc4 el peón c se transforma en dama. ¿Acaso dos piezas no pueden arreglárselas con dos peones inválidos que se arrastran por la línea **c**? 5. Tb4. Parece que las ahora blancas vencerán. Porque contra la amenaza 6. Txc4 no se ve defensa. 5…a5!! Verdadero himno a los peones. El peón olvidado, que

antes no capturó a la torre, resuelve la lucha con salto a primera vista inverosímil. Ahora, si 6. Txc4 sigue 6… cxb2, después de lo cual, la casilla b4 se hace inaccesible para la torre, y el peón se corona por la línea **b**. Si 6. Cxc4, sigue 6… c2 y el peón igual se convierte en dama.

¡Final asombrosamente bello!



Lección 7

Actividad y cooperación de las piezas

Las leyes de la lucha en la partida de ajedrez se asemejan a las leyes de la lucha en cualquier deporte, y no sólo deporte. Triunfa el más activo, hábil, experto en la utilización de los recursos disponibles.

¿Qué es actividad en el juego de ajedrez? A mi modo de ver es la aspiración de fortalecer con cada jugada la posición de sus piezas y crear amenazas a las piezas rivales. Pero para que las jugadas activas puedan garantizar éxito deben corresponder a las leyes generales de ajedrez y asentarse en sólida base estratégica.

El ajedrecista que tiene reputación de jugador activo, como regla procura imponer al adversario su táctica de lucha ya desde los primeros movimientos, obligándole de entrada a resolver problemas de diferente complejidad.

Para que los lectores comprendan mejor los principios de actividad y cooperación de las piezas analizaremos la partida del campeón mundial Anatoli Kárpov, que en este sentido puede considerarse ejemplar.

Karpov, A (2695) - Dorfman, J (2405) [B81]

URS-ch44 Moscow (8), 07.12.1976

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 6.g4 Ae7 7.g5 Cfd7 8.h4

Saquemos las primeras conclusiones de la apertura. Las blancas con su actividad en el flanco rey desplazaron a las piezas rivales a las dos últimas horizontales, mientras que el caballo de la casilla d7 obstruye camino al alfil c8 y hasta cierto punto a la dama.

8… Cc6 9.Ae3 a6 10.De2!?

Muy interesante y activo es el plan que contribuye al desarrollo armonioso de las piezas. Kárpov coloca a la dama en la línea **e**, donde no molestará a la torre d1 y creará amenazas combinatorias. La dama tampoco obstaculiza al alfil de f1, que se propone salir a la casilla h3 con la posterior amenaza de sacrificio Axe6. Como vemos, cada jugada blanca es enérgica e intensifica su potencial ofensivo.

10… Dc7 11.0–0–0 b5

La actividad contraria tiene carácter obligado. Las negras están arrinconadas y tratan de realizar contrajuego capaz de distraer a las blancas de la preparación del ataque decisivo. Pero están visiblemente atrasadas en su desarrollo. Por eso, en su última movida hay más desesperación que actividad fundamentada.

12.Cxc6 Dxc6 13.Ad4! b4

Las negras procuran al principio desplazar al caballo del escaque d5 para después mover e5. Ellas son consecuentes en la realización de su línea ofensiva, pero por desgracia tienen débil base estratégica: piezas mal desarrolladas, ubicadas desafortunadamente. ¿Cómo aprovechar esas insuficiencias?

14.Cd5!

La jugada más activa. Ahora adquiere fuerza terrible el alfil d4 e inesperadamente (para las negras) entra en acción la dama blanca.

14… exd5 15.Axg7 Tg8 16.exd5 Dc7 17.Af6

Las blancas obtuvieron por el caballo dos peones y buenas perspectivas de ataque al rey atascado en el centro.

17… Ce5!

Única posibilidad de mantener la posición. Por cuanto amenaza 18… Ag4, las blancas no tienen tiempo para 18.f4. Hay que debilitar el potencial ofensivo.

18.Axe5 dxe5 19.f4

Al ataque de piezas sigue el asalto de peones. Las negras no pueden impedir la formación de poderosa pareja de peones blancos, porque si 17… e4, gana 18.d6 Axd6 19. Dxe4, etc.

19… Af5 20.Ah3

La aspiración de limitar al máximo el contrajuego adversario es muy típica para el estilo del campeón mundial. Las blancas podían llevar de inmediato 20.fxe5, sin temer a 20… Tc8 debido a 21. Th2 Da5 22. Dxa6 Dxa6 23. Axa6, Karpov accede al cambio de su última pieza menor, pero anula la amenaza al punto c2.

20… Axh3 21.Txh3 Tc8 22.fxe5 Dc4!

Las negras ponen la dama en posición activa y la balanza empieza a oscilar.

23.Tdd3

Las maniobras con torre en la tercera horizontal son uno de los métodos estratégicos predilectos del campeón mundial. Aquí esta jugada no sólo previene el cambio de damas, sino que también sirve para mejorar la cooperación de piezas blancas. La cooperación de piezas es un factor muy importante que determina la fuerza del ajedrecista. Saber coordinar las jugadas de cada pieza, de cada peón, para que actúen mancomunadamente en la ejecución de cualquier plan negro y de paso se protejan entre sí es un gran arte, indicio de alto nivel. También aquí ambas torres de la tercera fila están listas para apoyar el movimiento de la pareja central de peones, mientras que la dama defiende el punto c2 y está dispuesta a ayudar a las torres. La cadena de peones (d5, e5),

defendida por piezas, representa temible fuerza. Generalmente tales cadenas pueden desplazar las piezas enemigas a las últimas horizontales y desorganizar por completo sus acciones.

23… Df4+

La mejor respuesta.

24.Rb1 Tc4! 25.d6 Te4! 26.The3

Hay que cambiar otra pareja de piezas cifrando todas las esperanzas en la posición desafortunada del rey y torre negros.

26… Txe3 27.Txe3 Dxh4 28.Df3!

La cuña de peón blanco rompió la posición de las negras en dos partes y nada puede impedir la irrupción de la dama a c6 o bien a8. El peón bien afirmado que penetra en el campo adversario o la pieza también allí afirmada a veces pueden desorganizar por completo las acciones de las fuerzas contrarias, dividir su ejército en dos grupos aislados y por lo tanto débiles.

28… Dxg5 29.Te1 Dg2?! 30.Df5 Tg6 31.Tf1 Dd5 32.dxe7 Rxe7 33.Df4!

Las blancas recuperaron pieza y conservaron el ataque. La poca cantidad de piezas restantes sólo aumenta un poco las posibilidades de salvación de las negras. Con esas unidades combativas que siguen la lucha todo lo decide la calidad de las fortalezas en que se hallan los reyes. Pues bien, el rey negro prácticamente no la tiene y de las blancas se requiere sólo precisión en la ofensiva, que el campeón mundial realiza de forma ejemplar.

33… a5 34.Dh4+ Re8 35.Dxh7 Df3 36.Dh8+ Re7 37.Dh4+ Re8 38.Dc4! Db7 39.b3 Te6 40.Tg1! Txe5 41.Tg8+ Re7 42.Dh4+ Rd7 43.Df6 Te7 44.Df5+ Rd6 45.Dxa5 Te5 46.Dd8+ Re6 47.Rb2! f6 48.Tf8 Dg7 49.Dc8+ Rd5 50.Dc4+ 1–0

De modo que sean activos en la lid ajedrecística. Entonces recibirán verdadero placer de juego. Que vuestras piezas sean amigas, se ayuden mutuamente. Entonces experimentarán más a menudo la alegría de victorias que amarguras de derrotas.

Lección 8

Cómo evitar catástrofes en la apertura

Apenas conoce los principios básicos del juego, cada aficionado al ajedrez nota que las acciones al comienzo de la partida, cuando en el tablero se conservan casi todas las piezas, con mayor frecuencia predeterminan el desarrollo de la lucha y a veces el resultado del duelo. En ocasiones el ajedrecista se ve obligado a pasar toda la partida en triste defensiva tratando vanamente de tapar las brechas de su posición abierta ya al comienzo del juego. Eso ocurre por desconocimiento de la teoría de aperturas, por falta de hábitos necesarios en la primera fase de la partida.

La lid ajedrecística hasta cierto punto se parece a acciones militares, donde, como sabemos, mucho decide no sólo la preparación técnica y el equipamiento de las tropas, sino también la capacidad que tiene el jefe militar para prever el carácter de la próxima batalla y de acuerdo a eso ubica correctamente lasa tropas, poner en combate sus fuerzas a tiempo y en la mejor sucesión. Por eso, cada ajedrecista que dirige las acciones de su ejército de madera, si quiere salir victorioso debe reconocer los principios básicos del juego al comienzo de la batalla.

Cualquier batalla de ajedrez puede conservarse para la historia porque se registra con ayuda de notación. Durante la existencia del ajedrez fueron anotadas innumerables partidas, mediante cuyo análisis se elaboró con toda las sutilezas la estrategia del juego en la apertura o, como dicen a menudo, la teoría de aperturas.

No me propongo ofrecer a los lectores todas las aperturas ahora conocidas y sus particularidades. Eso sería imposible por la profusión de material. Me limitaré a examinar algunos principios generales de la lucha en la apertura.

PRINCIPIO 1

Gana la lucha de apertura quien pone en juego más rápido sus fuerzas principales.

Esta regla es cardinal y tiene suma importancia utilizarla correctamente. Tomemos un ejemplo simplísimo. 1.e3 e5 2.Ac4 Cc6 3.Df3 Ac5 4.Dxf7++. Parece que las blancas hicieron todo como se debe, pusieron en combate de golpe dos piezas y dieron mate. Sin embargo, su juego merece rigurosa crítica. El primer movimiento fue desafortunado. En una de las lecciones anteriores dije qué importante es ocupar con los peones el centro del tablero. A eso debe aspirarse justamente en la apertura, para colocar las piezas en las mejores posiciones. Por eso, la jugada e4 sin lugar a dudas es más fuerte y lógica que la tímida 1.e3. Vuelvo a subrayar, procure ganar espacio con sus peones y ante todo las casillas centrales.

La segunda movida de las blancas (2…Ac4) resulta mucho más complicado de refutar, aunque su calidad es baja por dos razones. La experiencia de generaciones anteriores sugiere la mejor forma de sacar las piezas. Primero salen los peones al centro, después entran en juego caballos, alfiles y sólo entonces las piezas mayores: torres y damas. Aquí, el alfil saltó a posición temible olvidando la posible réplica de las negras 2… d5. Estas tendrían poderoso centro de peones y el alfil blanco quedaría desplazado a los escaques poco promisorios d3 o bien e2.

El ajedrez es un juego lógico y la combinación de la tímida 1.e3 con la agresiva 2…Ac4 carece de lógica. Por eso debe ser castigada. Las negras en respuesta movieron 2… Cc6 que debe estimarse continuación normal, aunque no las más fuerte en dada situación. En efecto, la jugada 2… Cc6 responde al principio de desarrollo más rápido de las piezas, pero no alza ante las blancas tareas dificultosas, que surgirían en caso de 2… d5! La tercera jugada blanca 3. Df3 parece más eficaz, pero el ajedrecista experto no la hubiera hecho ni tampoco pensado. Porque si las negras reaccionan correctamente 3… Cf6! El ataque de la dama sería estéril. Por si fuera poco, la dama en f3 quitó cómodo escaque al caballo de rey y a éste no le quedaba otra cosa que ocupar posición pasiva en la casilla e2 o hallándose en la casilla h3 apartarse lo máximo de los sucesos en el centro. La dama, pieza más potente de ajedrez, no debe apresurar su salida a la arena de combate, pues en caso contrario las piezas menores del enemigo podrán lanzarse a la caza de la dama. La contestación de las negras 3… Ac5?? Es lógica sólo desde el punto de vista de la lógica formal (sacan la segunda pieza en sucesión debida) y pierden en el acto la partida. Porque no tuvieron en cuenta la amenaza concreta del adversario. Todo esto nos revela el análisis atento de una partida tan corta, llena de errores recíprocos.

Ilustraremos el primer principio de apertura, poner en juego las piezas lo más rápido posible, utilizando una partida de más de siglo atrás.

Schulten, J - Morphy, P [C32]
New York blind m New York, 1857

Nota del Editor:

Esta partida fue jugada a ciegas por Paul Morphy lo que demuestra la gran calidad de juego del genio norteamericano.

1.e4 e5 2.f4

Con este inicio antiguo y romántico que recibió el bello nombre de *gambito de rey*, la rápida puesta en acción de las piezas resuelve a menudo el desenlace de la pugna. La teoría moderna estima que la mejor defensa de las negras aquí es el contraataque. Esto lo demuestra claramente el genial ajedrecista norteamericano Paul Morphy.

2… d5! 3.exd5 e4!

Capturar cualquier peón sería pusilanimidad. Las negras procuran aventajar al contrincante en el desarrollo, pues cualquiera de las piezas de ellas tiene buena perspectiva.

4.Cc3 Cf6 5.d3 Ab4 6.Ad2

Después de 6.dxe4 Cxe4 7. Dd4 De7 8. Ae2 0-0 9. Ad2 Cxd2 10. Dxd2 Ag4, a las blancas no les sería fácil activar sus piezas.

6… e3!

Osado sacrificio de peón con largo objetivo. Después de enrocar, la torre negra ocupa la línea **e**.

7.Axe3 0–0 8.Ad2 Axc3 9.bxc3 Te8+! 10.Ae2 Ag4 11.c4?

Podemos Afirmar con certeza que esa fue la jugada mala de las blancas. Ellas deberían liberarse de la ligazón por la línea **e**, mejor que todo con 11. Rf2. ¡Pero querían tanto conservar un peón central de más!

11… c6! 12.dxc6?!

Todavía no era tarde para jugar 12. Rf2 o bien 12.h3. Al conservar supremacía material, las blancas permiten al adversario poner eficazmente en acción al caballo b8; después de eso, la ventaja de las negras en el sector determinante del tablero se hace aplastante.

12… Cxc6 13.Rf1

Es difícil dar buen consejo a las blancas. Si 13. Ac3 Cd4 14. Axd4 Dxd4 15.g3, sigue 15…Txe2! 16. Cxe2 Te8 con ataque decisivo. Por lo visto, luego de 12… dxc6 la posición blanca era indefendible.

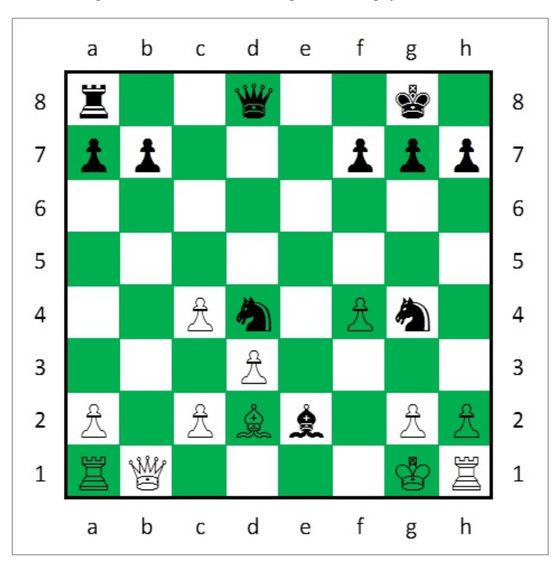
13… Txe2! 14.Cxe2 Cd4

Los acontecimientos principales se avecinaban por la línea **e**, donde papel terminante debía desempeñar la ligazón vertical. Así ocurrió en efecto. Precisamente las amenazas por la línea **e** obligaron a las blancas a perder otro tiempo para que el rey blanco huyera de la aciaga línea **e**. Pero entonces siguió una pequeña combinación que transformó la ligazón vertical en diagonal, aún más funesta para las blancas.

15.Db1 Axe2+ 16.Rf2 Cg4+ 17.Rg1

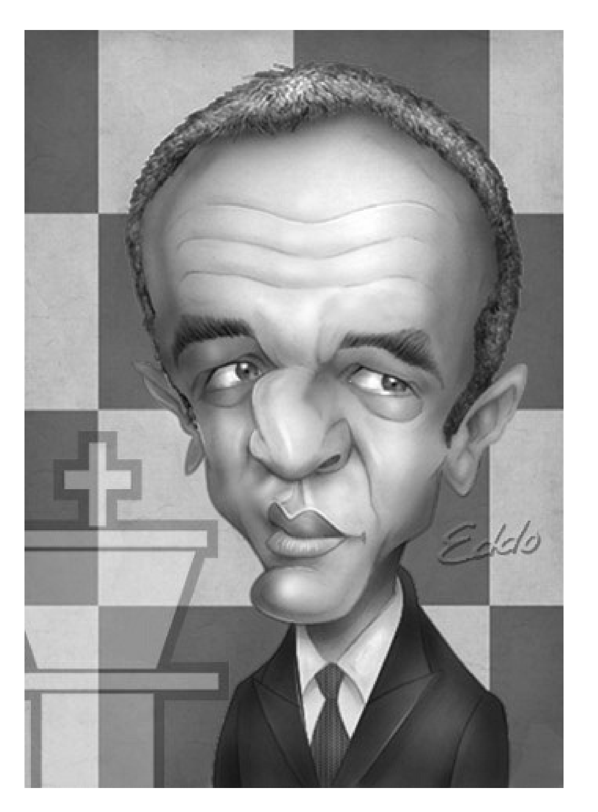
El rey se agita desesperado en su campo persistiendo la catástrofe. A quienes

deseen perfeccionarse en el arte de ataque les aconsejo dejar a un lado la revista y encontrar por su cuenta la victoria forzada de las negras. Al cabo de 20-30 minutos comparen su solución con la escogió Paul Morphy.



17… Cf3+! 18.gxf3 Dd4+ 19.Rg2 Df2+ 20.Rh3 Dxf3+ 21. Rh4 Ce3 22.Tg1 Cf5+ 23. Rg5 Dh5++ 0–1

En clases posteriores seguiremos estudiando los principios del juego al comienzo de la partida.


Eddo

Lección 9

¿Hay que aceptar sacrificio?

En la lección anterior nos convencimos de que el dominio en el centro y el rápido desarrollo de las piezas determinan bastante el resultado de la lucha de apertura, sobre todo en partidas de ajedrecistas expertos. Antes de seguir delante de profundizar en la teoría de aperturas, analizaremos errores de la fase inicial del juego que cometen a menudo aficionados al ajedrez de poca experiencia.

Ante todo vale la pena recordar que los más vulnerables en el sistema defensivo de fortalezas del rey son los puntos defendidos sólo por el rey. En la posición inicial se trata de los peones f2 y f7, y con enroque corto, de los peones h2 y g2, h7 y g7. De la seguridad de estas casillas hay que preocuparse en primer término. La práctica muestra que precisamente en ellas, como regla, ocurren catástrofes en muchos sistemas de apertura absolutamente distintos por su carácter.

Veamos la posición que surge en la partida italiana. Antigua y llena de romanticismo.

Greco, G - NN [C54]

Rome, 1620

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3!

En lugar de la prudente 7.Ad2, las blancas para el desarrollo acelerado de sus piezas sacrifican peones y piezas, método típico de ajedrecistas de estilo ofensivo. Los métodos modernos de lucha de apertura, basados en la experiencia de generaciones precedentes, condenan el juego siguiente de las negras, pero tengamos en cuenta que así jugaban 100 años atrás, cuando el principio «el sacrificio debe aceptarse sin falta» no se discutía.

7… Cxe4 8.0–0 Cxc3 9.bxc3 Axc3?

Las negras aniquilaron a dos peones enemigos pero se atrasaron mucho en le desarrollo de las piezas. El castigo por semejante violación de los fundamentos de apertura por lo común es inminente y severo. Este análisis antiguo muestra bien las consecuencias nefastas de la avidez a comienzos del juego. Pero no piensen

que tiene sólo importancia histórica. Esta posición es frecuente en simultáneas de hoy día. No se apasionen capturando peones adversarios en la apertura en perjuicio de la movilización de sus fuerzas.

10.Db3 Axa1

Las negras son consecuentes en su aspiración de capturar la máxima cantidad posible de peones y pierden la última oportunidad de sacar el rey al flanco. Tenían esa oportunidad: 10… d5 11. Axd5 0-0.

11.Axf7+ Rf8 12.Ag5 Ce7 13.Ce5!

Llegó la rápida condena por haber menospreciado el desarrollo de las piezas, por la angurria en la apertura. Y fíjense, la catástrofe ocurrió precisamente en el escaque f7. Las negras, por más que ahora se defiendan, pierden.

13… Axd4

13…d5 14.Df3! Af5 15.Ae6 g6 16.Ah6+ Re8 17.Af7++. ¡De nuevo el escaque f7!

14.Ag6 d5 15.Df3+ Af5 16.Axf5 Axe5 17.Ae6+ Af6 18.Axf6 Re8

18…gxf6 19.Dxf6+ Re8 20.Df7++. ¡De nuevo el escaque f7!

19.Axg7 1–0

Además de la caza de peones, muchos aficionados al ajedrez cometen otro error típico, se demoran en evacuar al rey del centro. En la práctica de los maestros existen partidas donde los reyes de ambos bandos quedan en el mismo centro de la lucha y no perecen. Pero es una excepción de la regla, excepción basada en conocimientos profundo de la situación creada y en técnica elevada de defensa. A los ajedrecistas noveles, así como a quienes no tienen suficiente experiencia les conviene enrocar en la primera oportunidad. Si el rey queda en la posición inicial mediante sacrificios se le puede atraer al mismo centro del tablero. Entonces la desgracia será inminente. Vean una partida instructiva en este sentido.

Vasiukov, E - Lebedev, B [C41]

Moscow, 1960

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cd7

Una distribución de piezas negras tan ingenua es frecuente en partidas de aficionados.

4.Ac4 h6

Esta ya es una decisión dudosa. En lugar de desarrollar las piezas (digamos 4…Ae7), las negras, queriendo poner su caballo en f6 pierden tiempo al tratar de conjurar la incursión del caballo blanco en g5. Pero para demostrar que la estrategia de apertura de las negras es errónea se necesitó el juego excepcionalmente resuelto y enérgico de las blancas.

5.dxe5 dxe5

Después de 5…Cxe5 6.Cxe5 dxe5 7.Axf7+ Re7 la posición de las negras era

desesperada.

6.Axf7+!

El primer golpe se asesta al lugar más vulnerable.

6… Rxf7 7.Cxe5+ Rf6

Porque todo lo restante pierde todavía más rápido.

8.Cc3!

Para obligar al rey negro a efectuar el paseo, las blancas sacrifican el caballo. Las amenazas 9. Cd5+ y 9. Dd4 pueden rechazarse sólo de un modo, porque las otras variantes no salvan. Por ejemplo 8…c6 9.Df3+ Rxe5 10.Df5+ Rd6 11.Af4+ Ce5 12.Dxe5+ Rd7 13.Td1+!; o bien 8…Ac5 9.Df3+ Rxe5 10.Df5+ Rd6 11.Af4+ Re7 12.Cd5+ Re8 13.Cxc7+!; y después de 8…De8 9.Cd5+ Rxe5 10.Af4+ Re6 11.Cxc7+ las negras pierden en el acto.

8… Rxe5

Corto resultó el camino desde la casilla e8 hasta la casilla e5, pero igualmente corto puede resultar el camino de vuelta. Por eso, las blancas deben atacar impetuosamente.

9.Dh5+ g5 10.Axg5!

Golpe brillante. Si 10… Dxg5 conduce a la victoria 11.f4+! Rxf4 12.0-0+ Re5 (12… Re3 13. Tad1! Dxh5 14. Txd3++.) Tf5+ Dxf5 14. Dxf5+ Rd6 15. Td1+ Re7 16. Cd5+ Rd8 17. Cb6! cxb6 18. Dxf8+ Rc7 19. Dg7. Ahora las negras intentan « pagar rescate» con torre.

10… hxg5 11.f4+! Re6 12.f5+ Re7 13.Cd5+ Rd6 14.Dxh8 Cgf6 15.0–0–0 Rc6 16.The1 b6 17.Cb4+ Axb4!

En difícil situación, las negras encuentran ingeniosa posibilidad de complicar la lucha sacrificando dama. Si 17…Rb7 18.e5

18.Dxd8 Ab7!

¡Diabólico plan! La dama blanca cayó en la trampa y debe perecer. Pero el ajedrez es un juego lógico y no puede ser que las blancas jugando bien, ganando, de repente se hallen al borde de la derrota. Hay que buscar otra movida, buscar…

19.Txd7! Cxd7

A final ventajoso para lasa blancas conduce 19…Txd8 20.Txd8 Axe1 21.e5! Cg4 22.e6 Ab4 23.Td4.

20.Dxg5 Axe1 21.De3!

Ahora, la situación se aclara definitivamente. El alfil negro está condenado a perecer, porque si 21…Ab4 22.Dd4!; o si 21…Aa5 22.Dd4!]

21… Ah4 22.Dh6+ Af6 23.e5 Tf8 24.exf6 Txf6

En realidad, la lucha con esto terminó. La falange de peones blancos en el flanco rey, apoyada por la dama, es imposible de contener.

25.Df4 Ac8 26.g4 Cc5 27.b4 Cb7 28.De4+ Rd7 29.Dd4+ Td6 30.Dg7+ Rc6 31.f6 Cd8 32.f7 Cxf7 33.Dxf7 Ae6 34.De8+ Rd5 35.Da8+ Re5 36.Dxa7 Tc6

37.Da4 Tc4 38.Db5+ Rf4 39.g5 c6 40.Dxb6 1–0

Como confirmación de las tesis básicas enunciadas quiero ofrecer a los lectores, para su análisis individual, una partida muy bella e instructiva, jugada 1000 años atrás.

Chigorin, M - Alapin, S [C52]

San Petersburgo, 1883

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Aa5 6.0–0 Cf6 7.d4 0–0 8.dxe5 Cxe4 9.Ad5! Axc3 10.Axe4 Axa1 11.Axh7+!

Sacrificio de alfil y de nuevo golpe al punto más vulnerable. Como ven, en g8 el rey, naturalmente, está mejor que en e8, pero no hay seguridad total.

11… Rh8

En caso de 11…Rxh7 las blancas ganan así: 12.Cg5+ Rg6 13.Dg4 f5 14.exf6 Ce5 15.Dg3! Rxf6 16.f4 Re7 17.Te1 d6 18.Cc3!

12.Cg5 g6 13.Dg4 Axe5 14.Dh4 Rg7 15.Ce6+ fxe6 16.Dh6+ Rf7 17.Axg6+ Re7 18.Dh4+! Tf6 19.Aa3+! d6 20.Dh7+ Rf8 21.Dh8+ Re7 22.Dg7+ Tf7 23.Dxf7++. 1–0

Lección 10

Objetivos de las acciones en la apertura

Las dos lecciones anteriores fueron dedicadas a los errores más típicos que comenten los ajedrecistas poco avezados en la fase inicial de la partida. Ahora, convencidos por experiencia cómo no hay que jugar en la apertura, procuraremos aclarar qué se debe emprender para obtener buena posición desde el mismo comienzo.

Prácticamente, todas las indicaciones al respecto se dan en la lección octava, donde se expone el principio Nº 1 de conducción de la lucha en la apertura. Este principio determina los puntos de referencia principales, justos en cualquier construcción de apertura. Cabe recordar que la puesta en acción de las piezas debe en tal o cual grado dar provecho concreto precisamente a mitad de la partida, cuando se desarrollan los acontecimientos fundamentales. Tiene suma importancia, sobre todo para los ajedrecistas con poca práctica, que al desplegar sus fuerzas observen armonía, es decir, dejen en su campo espacio para maniobra de las piezas, eviten su amontonamiento. Al mismo tiempo hay que dificultar al adversario el cumplimiento de esa tarea.

Independientemente del carácter de la apertura, las mejores jugadas de ambos siempre están subordinadas a un objetivo: luchar por el centro. Con la particularidad de que las blancas, teniendo la ventaja de la primera jugada, son capaces de lograr más rápido ese objetivo, mientras que las negras harán lo posible para impedirlo. Veamos, como ejemplo, las primeras jugadas de dos complicadísimos sistemas de teoría contemporánea, la partida española 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5, y la defensa Nimzowitsch 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4. Está claro que la lucha desde el mismo comienzo se entabla en torno a las casillas centrales e5 y e4. Eso es natural. La supremacía en el centro del tablero (se trata no sólo de ocupar con los peones las casillas centrales, sino también de controlar con las piezas) permite crear cabeza de puente para operaciones activas en medio juego.

Procuraremos ilustrar lo dicho con un ejemplo bastante simple.

1.e4 e5 2.f4 Cc6 3.Cf3 exf4 4.d4 d6 5.Axf4 Cf6 6.Cc3 Ae7 7.Ae2 0–0 8.0–0.

Así, dicho sea de paso, empiezan a menudo las partidas entre novatos o en sesiones de simultáneas. Ambos bandos trataron de desarrollar las piezas en igual medida, pero las blancas consiguieron mucho más. Tienen fuerte pareja de peones en el centro y sus piezas disponen de espacio operativo. Claro, la posición de las negras está lejos de ser perdedora, ¿pero por qué desde el mismo comienzo condenarse voluntariamente a pasividad?

En mi tarea no entra dar recomendaciones concretas respecto a tal o cual apertura, pero teniendo en cuenta la enorme popularidad del gambito de rey entre ajedrecistas poco expertos puedo aconsejar estos métodos de juego.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 d6 4.d4 g5 5.Ac4 Ag7 6.0–0 h6.

O bien 1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.d3 Cf6. Este intento de pasar al contraataque entraña bastante peligro para ambos bandos, exige buen conocimiento de múltiples variantes.

Ahora, con ejemplo tomado de la práctica de grandes maestros veremos cómo el menosprecio de los principios del desarrollo en la apertura condujo a las blancas a rápida catástrofe.

Bogoljubow, E - Botvinnik, M [E14]

Nottingham, 1936

1.d4 Cf6 2.Cf3 b6 3.e3

En esencia, las blancas renuncian a juego en el centro. Los intentos de obtener supremacía en la apertura están vinculados con la movida c4 o bien Cc3.

3…c5 4.c4 Ab7 5.Cc3 cxd4 6.exd4 e6 7.Ad3 Ae7 8.0–0 0–0?

Si las negras jugasen 8…d5 hubiesen resuelto los problemas de apertura.

9.b3?

Momento significativo. Las blancas se apasionaron por el desarrollo de sus piezas, sin pensar en las consecuencias, y no advirtieron la jugada 9.d5! que haría imposible el desarrollo armonioso de las piezas adversarias. La variante 9…exd5 10.cxd5 Cxd5 11.Cxd5 Axd5 12.Axh7+! Rxh7 13.Dxd5 es claramente ventajosa para las blancas, porque las negras tendrían que resignarse a la existencia del peón d5, que obstaculiza su posición.

9…d5 10.Ae3?

Diremos con franqueza, jugada conforme al principio « después veremos» . El alfil en e3 está ubicado al extremo desafortunadamente, molesta a sus piezas e impide a las blancas controlar la casilla importante e4, donde se afirma sin demora el caballo negro. La lógica del juego anterior de las blancas requiere las jugadas Ab2 y De2, para después, según el plan trazado, seguir Tac1 y Tfd1 o bien Tad2 seguido de Tfe1. En este caso, las blancas tendrían juego libre y podrían atisbar con seguridad el futuro.

10… Ce4 11.Tc1 Cd7 12.De2

Continuación del mismo juego despreocupado que permitió a las negras reforzar sin obstáculos su posición. Ahora, las blancas pierden la última chance

de disputar a las negras el dominio del centro: 12.cxd5 exd5]

12… Tc8

Ahora, el cambio cxd5 ya es imposible.

13.Tfd1 f5

Las negras fortalecieron al caballo ubicado en el centro. Ahora es evidente que las blancas tropezaron con serias dificultades. En primer lugar, las negras dominan en el centro. En segundo lugar, empieza a manifestarse el debilitamiento de las casillas negras en el flanco dama. Recordemos que todo eso se podía evitar poniendo el alfil en b2, ¡el lugar más natural para él en dada situación! Con este ejemplo uno se convence en la práctica que la ubicación incorrecta de una pieza puede influir en la solidez de toda la posición.

14.Af4?

Las blancas demasiado tarde —¡y en momento inoportuno!— procuran controlar la casilla e5. Era más razonable pasar a la defensiva y con la jugada 14.Cb1 luego cxd5 o bien Txc8 procurar por medio de cambios aliviar algo su situación.

14… g5!

Bajo abrigo del poderoso puesto avanzado central Ce4, las negras pasan a ofensiva resuelta sin turbarles lo mínimo el debilitamiento de la posición del rey.

15.Ae5 g4 16.Ce1 Cxe5 17.Axe4 dxe4 18.dxe5 Dc7

La suerte de la partida estaba decidida. El peón e5 perece y el vigoroso puño de las negras en el centro, apoyado por los dos alfiles de largo alcance, debe obligar a las blancas a capitular en breve.

19.Cb5 Dxe5 20.Td7 Ag5!

Última sutileza. El alfil escapa rápido al golpe.

21.Tcd1 Ac6 22.Txa7 Tcd8

Además de todo, las negras se apoderan de la línea **d**. El final de la partida fue:

23.a4 Txd1 24.Dxd1 Td8 25.Dc2 Ad2 0–1

Pienso que aquí valdría la pena citar la observación de Mijail Botvinnik a otra partida, con el maestro Alexandr Sokolski de la semifinal del campeonato nacional de 1938: « … Y el control de las casillas centrales pasa a las negras. Se aclara paulatinamente que las blancas no tienen plan de juego y están ocupadas sólo en desarrollar las piezas. Tal vez era admisible jugar así a comienzo del siglo, pero en nuestra época, cuando cada maestro aproximadamente desde la sexta-octava jugada traza el plan de medio juego, no hay “mejor” forma de caer en posición incómoda que aspirar al simple desarrollo»

Esta observación crítica del excampeón mundial puede considerarse axioma ajedrecístico, es decir, regla vigente para todos los que juegan al ajedrez.

Lección 11

Abiertas, semiabiertas, cerradas

Después de estudiar las lecciones anteriores, usted colocó las piezas y piensa con qué jugada empezar. No se apresure a tomar el manual de apertura, sólo confundirá al aficionado poco experto. Probemos hacer juntos la elección. Ante todo recuerde, en la posición inicial no existe jugada mejor ni más fuerte. Hay varias jugadas correspondientes a los principios del desarrollo de las piezas en la apertura y entre ellas debe elegir conforme a sus gustos, conocimientos y experiencia ajedrecística.

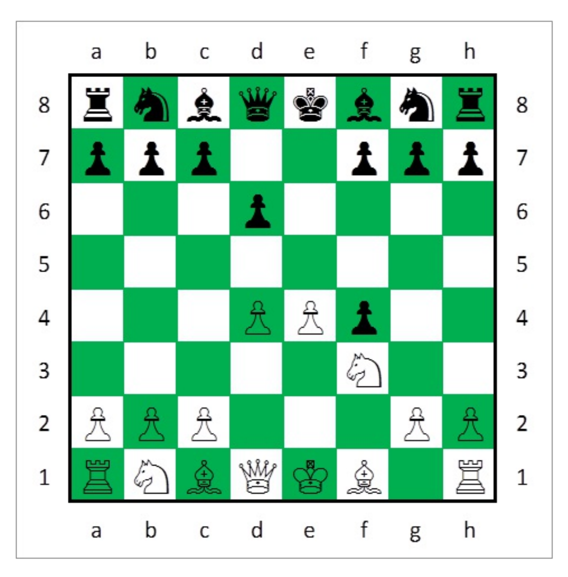
Yo le propondría iniciar las partidas moviendo dos casillas uno de los peones centrales. Mientras no era GM., me gustaba mucho empezar la partida con la jugada del PR. 1. e4! Esa jugada reflejaba osadía caballeresca y disposición a entrar en combate de golpe. El peón blanco en la casilla e4 tiene bajo fuego el importante escaque d5 y espera refuerzo en d4. Como ven, los objetivos de las blancas son bien claros, abiertos, y no por casualidad todas las aperturas que empiezan con la jugada 1.e4 corresponden a la clase de abiertas o semiabiertas.

De modo que las blancas jugaron 1.e4 ¿Cuál será la mejor respuesta de las negras? Aunque parezca extraño, ellas tienen bastante amplia elección. La respuesta más cardinal, sin dudas, es igual contraataque del OPR negro: 1… e5.

Todas las aperturas que empiezan 1.e4 e5, constituyen la clase de:

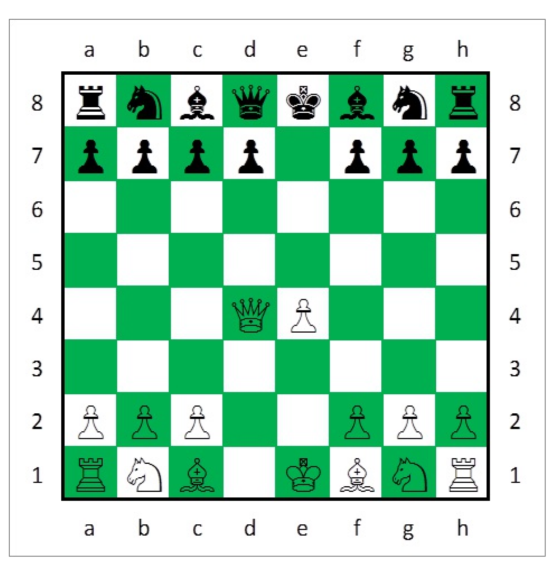
Aperturas abiertas, con la historia y práctica más ricas.

Gambito de Rey 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 d6 4.d4.



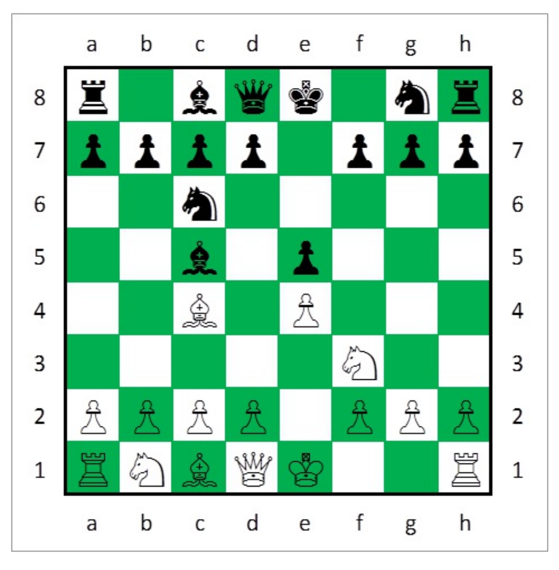
Esta magnífica apertura ahora desapareció de la práctica seria de torneos, en gran parte debido a las ideas contragambito de las negras, que les permiten luchar exitosamente por la iniciativa mediante 2… d5! 3.exd5 e4! O bien 2… exf4 3. Cf3 d5 4.exd5 Cf6.

Gambito del Centro. Otro intento de quitar en el acto el peón del centro 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Dxd4.



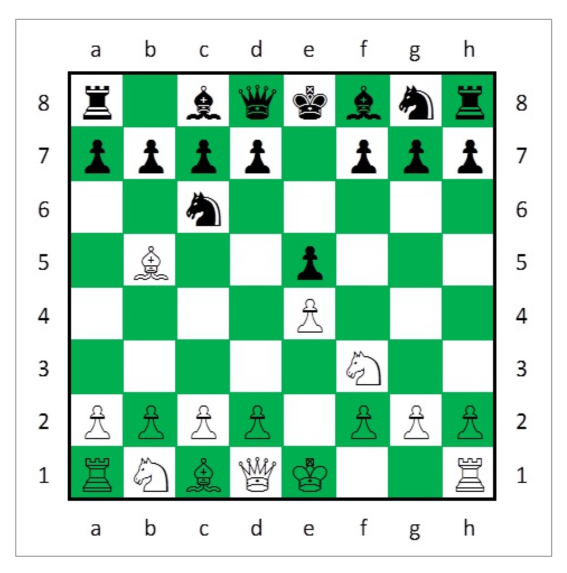
Encontró menos partidarios. Durante el paseo de la dama blanca 3… Cc6 4.De3 Cf6, las negras tienen el tiempo de poner en juego a dos caballos y obtienen de golpe posibilidades iguales que las blancas en la lucha inminente.

Partida Italiana. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5.



La idea de este comienzo es aprovecharse del centro y atacar el punto f7. Una de las aperturas más antiguas del ajedrez resultó extraordinariamente múltiple. Ahí, las tentativas de apoderarse en el acto del centro, sin parar en sacrificios 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Ac5 6.d4. O bien 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.0–0. Se combinan con métodos modernos de desarrollo no presuroso de las fuerzas combativas después de 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.d3 d6 5.c3 Cf6 6.0–0 0–0 7.Ag5.

La partida Española. Corona la clase de aperturas abiertas. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5.



Apertura profunda por su contenido estratégico y táctico. Los mejores grandes maestros del orbe consideran medida de la fuerza ajedrecística saber jugar con blancas y negras posiciones españolas. Este comienzo satisface cualquier gusto. Aquí hay esquema de variante de cambio relativamente no complicado para la comprensión (1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Axc6 dxc6); lucha acentuada con precisión por el centro en variante abierta (1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 Cxe4 6.d4 b5 7.Ab3 d5 8.dxe5 Ae6); famoso contraataque Marshall (1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0–0 8.c3 d5! 9.exd5 Cxd5 ó incluso 9… e4) y, por fin, esquema clásico excepcionalmente rico de contenido, que pueden aplicar de forma correcta sólo ajedrecistas expertos y eruditos (1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0–0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0–0 8.c3 d6 9.h3 Ca5 ó bien 9… Cb8 10.d4).

Volvamos a la posición después de la primera movida blanca. Además de la

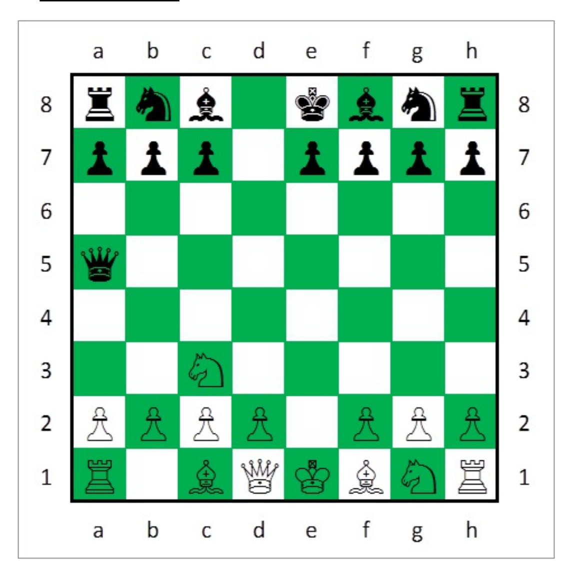
rectilínea 1… e5, las negras pueden empezar el juego siguiendo otros esquemas, cuya estrategia de apertura no está delineada con tal precisión como en la partida española.

No en vano todas las aperturas donde a 1.e4, las negras responden de otro modo que 1… e5, constituyen la clase de:

Aperturas Semiabiertas.

La apertura más simple por el delineamiento de la lucha es la llamada:

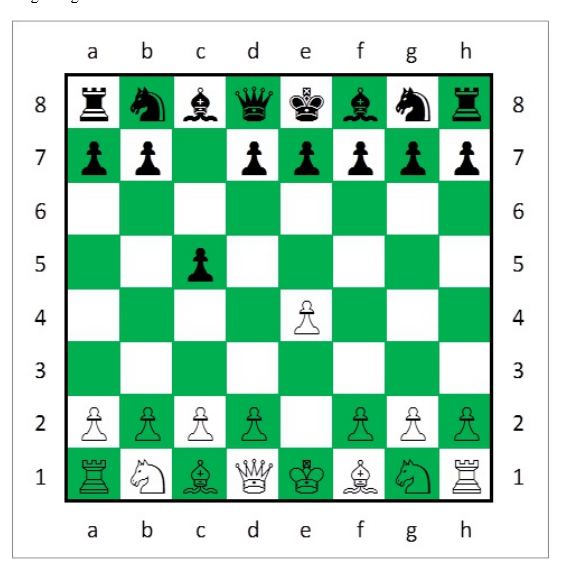
Partida Escandinava. 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Da5.



Al precio de pérdida de tiempo para el retroceso de la dama, las negras hacen menos tensa la situación en el centro y quieren desarrollar las piezas de este modo: 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Da5 4.d4 Cf6 5.Cf3 Ag4 6.Ac4 e6 7.0–0 Cc6, con el posterior enroque largo. Este comienzo no es popular entre los

ajedrecistas expertos (no nos gusta perder tiempo en vano), pero para la masa fundamental de ajedrecistas es una apertura bastante aceptable.

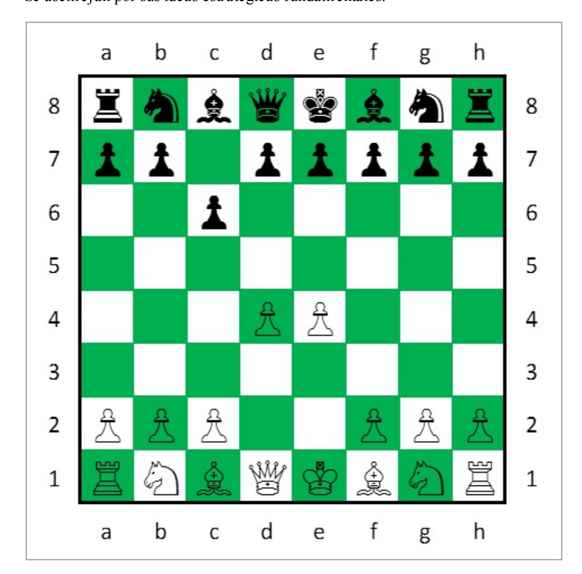
Defensa Siciliana. La apertura de esta clase empleada más a menudo y que surge luego de 1… c5.

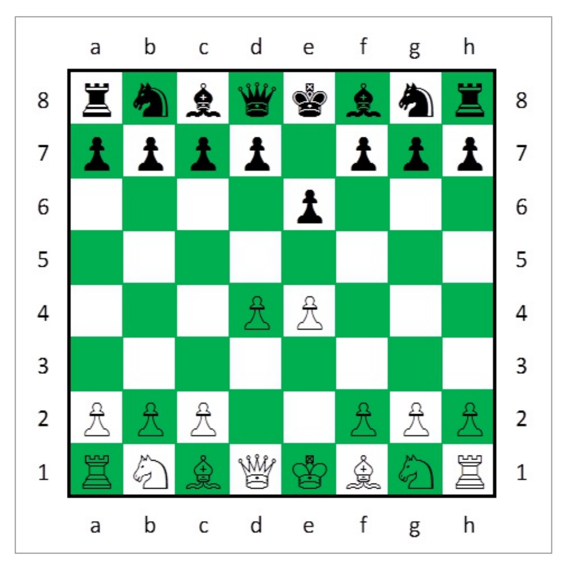


Las negra impiden formar fuerte pareja de peones y después de 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4, muy a menudo surgen posiciones donde se entabla una lucha muy complicada por controlar con las piezas las casillas centrales, y los ajedrecistas tienen abundancia de posiciones tácticas.

Yo aconsejaría iniciar el estudio de la defensa siciliana por algunas partidas conocidas. Jugadas en la Variante del Dragón: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ae3 g6 7.f3 (o bien 7. Ae2) o en el Sistema Scheveningen 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ae3 e6.

La Defensa Caro-Kann (1.e4 c6 2.d4) y *La Defensa Francesa* 1.e4 e6 2.d4 d5) Se asemejan por sus ideas estratégicas fundamentales.





Las negras no impiden crear el centro de piezas ideal, pero limitan resueltamente su movilidad, alzando un puesto avanzado bien fortalecido en d5. Las posiciones más actuales en la Defensa Caro-Kann pueden considerarse las siguientes. Primera: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Af5 4.Cc3 e6; Segunda: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Af5 5.Cg3 Ag6. Las blancas mantienen pequeña supremacía en el espacio controlado, pero en las posiciones de las negras no hay debilidades y sus piezas se desarrollan sin obstáculos. En la Defensa Francesa, la variante básica 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Ab4 4.e5 c5, conduce a la posición en que la pareja de peones bloqueada d4, e5 se halla continuamente bajo amenaza.

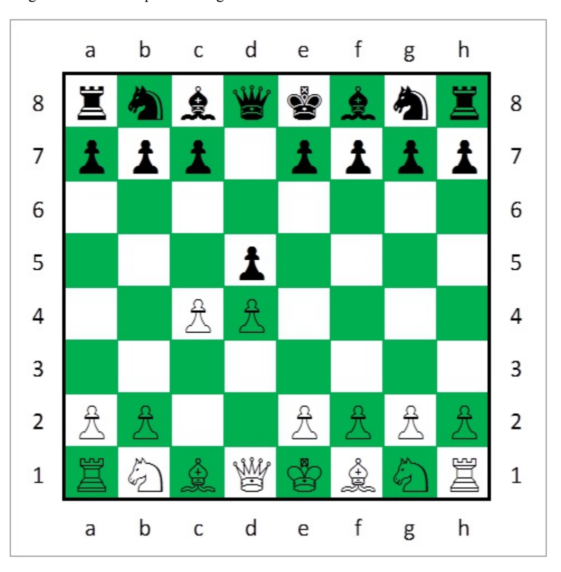
Ambas aperturas se estiman bastante eficaces y llevan a complicada lucha de maniobras. A quienes aman el trabajo meticuloso en el tablero de ajedrez y están dispuestos a esperar pacientes su hora puedo recomendarles que estudien una de estas aperturas. Me gusta más la Defensa Caro-Kann. Ahí nada impide

desarrollar las piezas negras, mientras que en la Defensa Francesa el alfil de c8 largo tiempo no puede entrar en acción.

Mucho más despacio transcurren los acontecimientos en el tablero de ajedrez si las blancas con su primera movida adelantan en lugar del PR el PD. 1. d4. Aquí, en los primeros tiempos, los planes de los bandos son completamente ininteligibles, están ocultos del adversario. Y todas las aperturas con la primera movida 1.d4 forman la clase de:

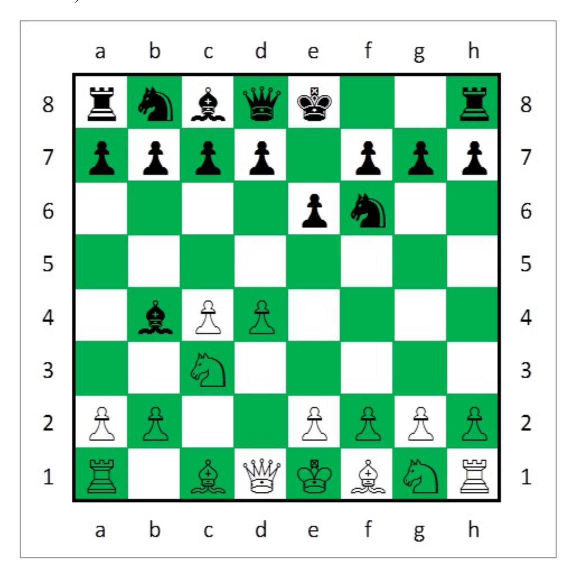
Aperturas Cerradas. Para jugarlas correctamente hay que tener hábitos posicionales y cierta experiencia. Por eso aconsejo al principio emplear durante un año aperturas Abiertas y sólo después estudiar las Cerradas.

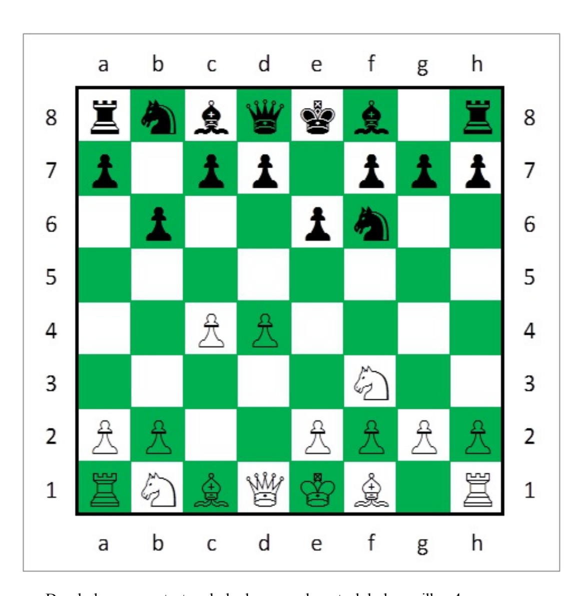
Como en el caso 1.e4, la respuesta cardinal a 1.d4 es 1… d5. Luego de 2.c4, surgen diferentes esquemas de gambito de dama.



Respondiendo 2… c6 o bien 2… e6 las negras procuran mantener el puesto avanzado de peones en d5, mientras las blancas irán creando metódicamente condiciones propicias para que el peón blanco llegue a e4.

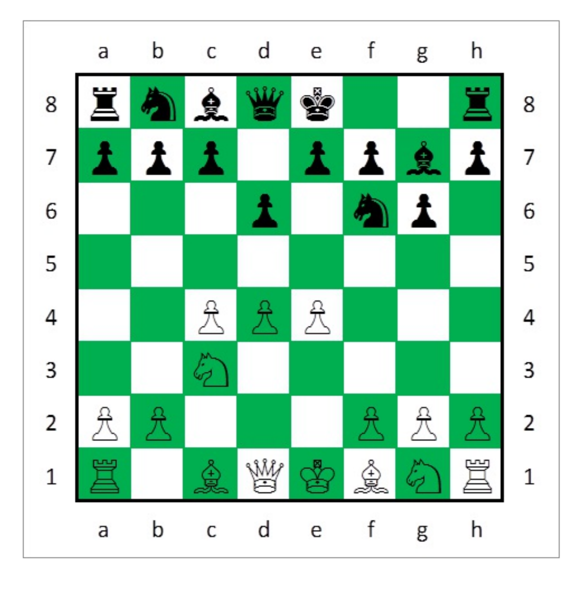
En nuestro siglo se elaboraron otros métodos de desarrollo, donde las negras luchan por el centro de forma no tan rectilínea. Así nació la Defensa Nimzowitsch (1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4) y la Nueva India (1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6)

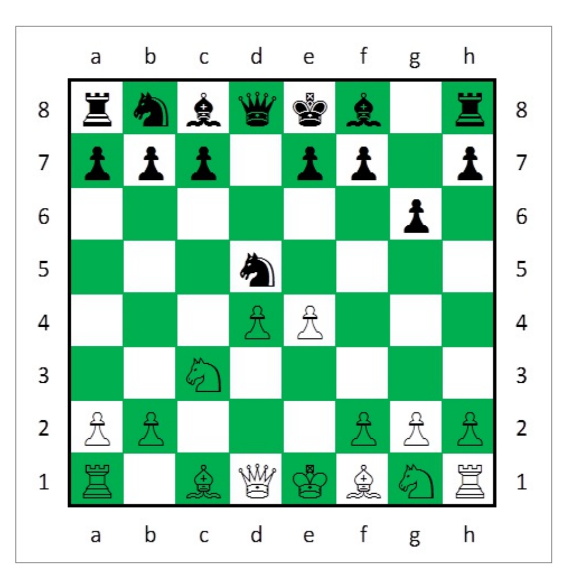




Donde las negras tratan de luchar por el control de la casilla e4.

En la Defensa Antigua India (1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6) y en la Defensa Grunfeld (1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e4)


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1



Las negras, al contrario, permiten que el enemigo cree un poderoso centro de peones y sólo después se ponen a socavarlo.

Aquí terminamos nuestra breve familiarización con las principales aperturas.



Lección 12

El arte de planear

Casi cada persona al iniciar cualquier tarea analiza qué acciones debe realizar para lograr el objetivo propuesto y después calcula en qué sucesión.

Estoy firmemente convencido de que el ajedrez hasta cierto punto es un modelo de la vida y en este juego también tiene importancia saber planear.

¿Qué es el plan en la partida de ajedrez? Un orden meditado de acciones para lograr determinado objetivo, un orden que considera la situación real en el tablero y que se corrige permanentemente según el proceder adversario del juego.

La partida generalmente se distingue por la aplicación de varios planes. Al principio desarrollo de la apertura según determinado esquema, poniendo en juego las piezas con el propósito de obtener supremacía en algún sector del tablero. Después, gradual aumento de la presión parea lograr ventajas concretas posicionales o materiales en medio juego. Por último, materialización reflexionada de la superioridad en la fase final del juego para alcanzar tal correlación de fuerzas donde la resistencia de uno de los bandos sea inútil. El defensor tampoco construye su defensa espontáneamente, lo hace de acuerdo a un plan que tenga en cuenta el peligro real de amenaza enemiga y las debilidades propias que deben superarse en primer término.

El plan de juego se efectúa en base a la estimativa de la situación concreta y sus particularidades. Por eso es tan importante saber analizar correctamente el estado del ejército propio y contrario, conocer todas las sutilizas de la situación creada. La posibilidad de trazar el plan de juego y aplicarlo incesantemente en el tablero constituye uno de los aspectos atractivos de la lid ajedrecística y a menudo reporta no menos satisfacciones que, digamos, un ataque bello al rey. Si tenemos en cuenta que los rivales no sólo ocultan uno del otro sus intenciones, sino en ocasiones disimulan minuciosamente la zona hipotética del futuro combate realizando ingeniosa maniobras distractivas, se torna claro que jugar conforme al plan adoptado es un gran arte. Indudablemente, el aficionado no puede aprender de golpe a calcular correctamente sus acciones. Claro, habrá

errores que destruirán lo proyectado, así como pequeños descuidos. Pero, en mi opinión, es preferible aprender a planear en base a errores que prescindir por completo de plan.

Para confirmarlo citaré dos ejemplos.

Suetin, A - Bondarevsky, I [C72]

URS-ch31 Leningrad (9), 11.1963

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 d6 5.0–0

En el tablero vemos una de las viejas ramificaciones de la partida española. Al concluir la primera mitad del plan de desarrollo en la apertura (evacuación del rey del centro), las blancas empiezan a crear el centro de peones con las jugadas c3 y d4, intensificando la presión en el peón e5. Las negras generalmente tratan de mantener el puesto avanzado en e5 trasladando el caballo por el itinerario Cg8-e7-g6, con la posterior Ae7. O procuran erigir otra fortaleza: Cg8-e7, peón g6 y Ag7. Ambos bandos están preparados par una lucha de maniobras relativamente lenta. Pero inesperadamente, las negras hacen un brusco ataque antiposicional:

5…g5? 6.d4!

Las acciones enérgicas en el centro son la mejor reacción a tan prematuro ataque rival en el flanco. Justamente al abrir el centro se deja sentir más rápido la demora de las negras en el desarrollo. La sexta jugada de las blancas es un buen ejemplo de inmediata corrección del plan antes trazado, debido a las acciones arriesgadas del bando opuesto.

6…g4 7.Axc6+ bxc6 8.Ce1 exd4?!

Otra concesión posicional. Estimando que la ventaja de dos alfiles les da derecho a abrir el juego, las negras ceden sus posiciones en el centro, atrasándose como antes en el desarrollo.

9.Dxd4 Df6 10.Da4 Ce7 11.Cc3

Otra enmienda al plan de apertura. La situación creada no exige de las blancas que desplacen el peón a c3. El caballo ocupa esa casilla y se incorpora en el acto a la lucha por el centro, donde ahora ocurren los acontecimientos decisivos.

11…Ad7 12.Da5!

De nuevo las blancas modifican su plan de juego. Por cuanto el peón c7 quedó debilitado, las blancas impiden al rey adversario que enroque, anulando de ese modo las intenciones enemigas de movilizar sus piezas. La pérdida de un tiempo de las blancas es bien compensada con largo período de desarmonía de las piezas negras.

12…Rd8 13.Cd3 Ag7 14.e5!

Con esta jugada, las blancas empiezan a aplicar su segundo plan, que tiene por objetivo organizar el ataque al rey estancado en el centro. El camino más corto a esa meta es limpiar las líneas del centro del tablero, privando al rey

contrario de monolítica cobertura de peones.

14…Df5

Luego de 14…dxe5 15.Cc5 no se ve defensa contra la amenaza Td1.

15.Te1 d5

La única forma de salvar la posición es evitar la apertura de la línea d. Pero las casillas indefensas del bando negro deciden el desenlace del combate.

16.Ce2 Cg6 17.Cg3 De6 18.Ag5+ Rc8 19.Cc5 De8 20.Ch5!

Los caballos blancos destrozaron por completo la posición de las negras. La fase culminante del plan ofensivo blanco es conseguir ventaja material genuina.

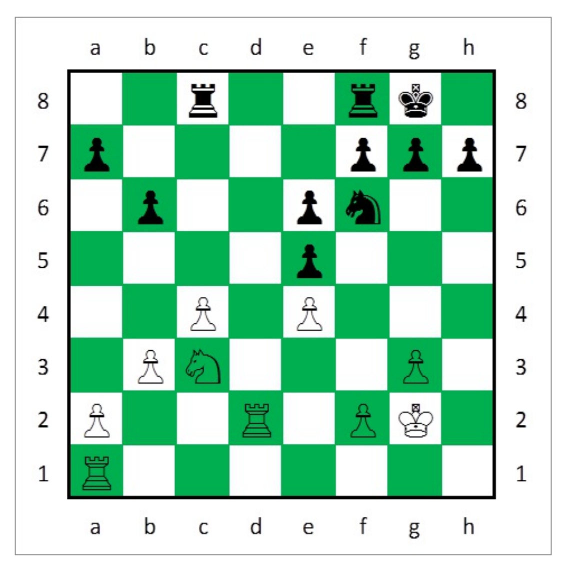
20…Tg8 21.Cxg7 Txg7 22.Cxa6 Ta7 23.Ae3 Txa6 24.Dxa6+ Rd8 25.Ag5+ Ce7 26.Af6 Tg6 27.a4 Ac8 28.Dd3 Rd7 29.a5 Ab7 30.b4 Cg8 31.c4 De6 32.Dd4 Re8 33.b5 cxb5 34.cxb5 Ce7 35.Dc5 Dd7 36.Tac1 1–0

Otro ejemplo:

Gligoric, S - Smyslov, V [A30]

Candidates Tournament Zuerich (12), 19.09.1953

1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.Cf3 c5 4.g3 b6 5.Ag2 Ab7 6.0–0 Ae7 7.d4 cxd4 8.Dxd4 0–0 9.Td1 Cc6 10.Df4 Db8 11.Dxb8 Taxb8 12.Af4 Tbc8 13.Ad6 Axd6 14.Txd6 Ce7 15.Ce5 Axg2 16.Rxg2 Cf5 17.Td2 d6 18.e4 Cxg3 19.hxg3 dxe5 20.b3



En la situación creada, la ventaja principal de las negras consiste no tanto en el peón de más, puesto que sólo podrá aprovecharse al final, cuanto en el control de muchas casillas del centro: d4, d5, c5, f4, f5. Las blancas tienen sus contrachances: supremacía de peones en el flanco dama y la línea d. ¿Cuántas partidas semejantes terminaron en tablas por juego impreciso! Pero Smyslov juega estos finales con mucha pericia. El divide su plan para lograr la victoria en las partes siguientes: Primera parte. Cambiar inmediatamente un par de torres para asegurarse contra amenaza de incursión por la línea d. Las negras tienen que dejar una torre para lucha posible contra los peones blancos del flanco de dama.

20…Tfd8 21.Tad1 Txd2 22.Txd2 Rf8 23.f3 Re7

Segunda parte. Esta parte está vinculada con la amenaza de aparición de peón pasado en la línea h. Para impedirlo, la torre blanca debe abandonar la línea d y

la torre negra ocupa su sitio.

24.Rf2 h5 25.Re3 g5! 26.Th2 Td8 27.Th1

Tercera parte: Esta etapa prevé el ataque al peón e4.

27…g4 28.fxg4 Cxg4+ 29.Re2 Cf6 30.Re3 Td4

Ahora, cuando las piezas blancas están atadas al peón e4, entra en acción el rey negro, dirigiéndose de e7 a la casilla g4.

31.Tf1 Cg4+ 32.Re2 Rf8 33.Tf3 Rg7 34.Td3 Rf6

Corrección necesaria del plan. El itinerario del rey g7-g6-g5-h4 fue trazado bajo la condición de conservar las torres. Las blancas quieren hallar salvación en final de caballos. Por eso, el rey negro debe mantenerse más cerca del centro.

35.Txd4 exd4 36.Cb5 Re5! 37.Cxa7 Rxe4 38.Cc8 d3+

Claro, no 38… e5? porque 39.Cd6++

39.Rd2 Rd4 40.c5 bxc5 41.Cd6 Ce5 0–1

¿Cómo aprender a trazar correctamente los planes del próximo combate ajedrecístico? Mejor que todo analizando los comentarios de grandes maestros a partidas jugadas, prestando atención especial a la sucesión de acciones para lograr el objetivo final.

Los comentarios a partidas jugadas por ajedrecistas altamente calificados prestarán gran ayuda a cada aficionado que desee elevar su nivel de juego.

Lección 13

Qué precede al sacrificio de la dama

Para la mayoría de los aficionados, el ajedrez es ante todo un juego que se distingue por ataques vertiginosos y combinaciones sin fin. A todos les gusta atacar, hacer bellas combinaciones, pero no todos, ni mucho menos, ven la belleza auténtica en sutiles maniobras de piezas y planes estratégicos profundos. El arte de juego posicional, como regla, no es muy apreciado por los simples amadores del ajedrez. Mientras tanto, el ataque combinatorio eficaz surge con mayor frecuencia no de pura casualidad, sino que es preparado con el juego posicional, basado en la observancia de las leyes de la estrategia ajedrecística. Por eso, quien desea obtener éxito en el ajedrez no debe menospreciar el estudio de esas leyes. El juego combinatorio y posicional no tiene que oponerse, sino complementarse. Me gusta mucho atacar y sacrificar. Sin embargo estoy firmemente convencido de que el juego posicional es la base del ajedrez. Justo él refleja la lógica interna de la lucha ajedrecística, obliga a combatir en rigurosa correspondencia con las posibilidades de los bandos, teniendo en cuenta las peculiaridades de las situaciones que se dan en el tablero.

La base del juego posicional es el plan, al que nos referimos detalladamente en la lección anterior. Trazar un plan profundo y eficaz (correcto) requiere a veces no menos fantasía y habilidad que calcular una difícil combinación. Si se tiene la idea de la combinación, calcular las jugadas que las componen es cuestión de técnica y tiempo. Los hechos aquí con mayor frecuencia tienen carácter forzado, son reales, concretos. Mientras que al trazar el plan de juego uno debe apoyarse en la posición que puede surgir después de algunas jugadas. El cálculo concreto de variantes es seguido a menudo de razonamiento semi abstractos, suposiciones y previsiones de posiciones finales del plan elaborado. La habilidad de jugar posicionalmente tiene suma importancia en situaciones complicadas que no se someten a cálculo concreto, cuando el objetivo del ataque no está claro, cuando es preciso maniobrar para reforzar la posición de las piezas y encontrar punto débil en el campo adversario.

Muchos aficionados, al tratarse del genial ajedrecista norteamericano del

siglo XIX Paul Morphy recuerdan sólo sus brillantes combinaciones ofensivas. Pero pocos saben que la base de ellas eran principios estratégicos profundos, tales como máxima centralización de las piezas propias, supremacía en el desarrollo, apertura de verticales en el centro. Morphy comprendió intuitivamente las leyes de la estrategia de ajedrez y merced a eso obtuvo muchas victorias notables.

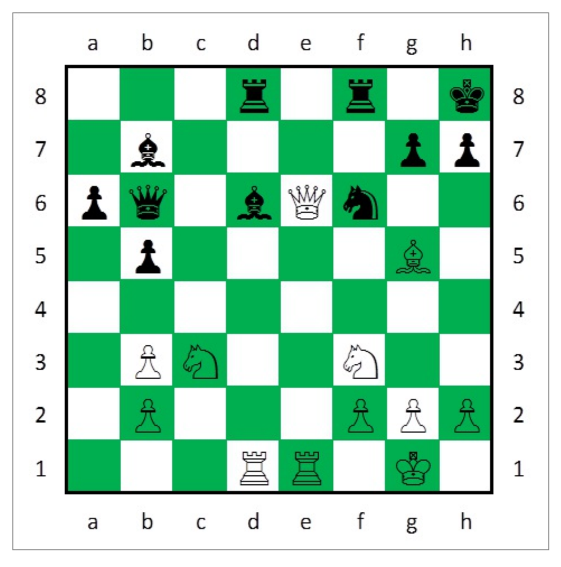
Wilhelm Steinitz, gran pensador ajedrecístico de fines del siglo XIX, primer campeón mundial oficial, formuló por primera vez las leyes fundamentales del juego posicional. Él demostró por primera vez que el plan no puede nacer de la fantasía del ajedrecista, debe apoyarse en algo, en la posición dada del tablero. Él demostró que cada posición del tablero se caracteriza por ciertos detalles cuya utilidad o al contrario debilidad para cada uno de los bandos deben valorarse aisladamente y después sumarse, a fin de comprender la situación creada. Y sólo entonces trazar el plan teniendo en cuenta las posibilidades reales de los bandos. La apreciación correcta de la situación en cualquier momento de la lid ajedrecística predetermina en gran parte la fuerza del jugador.

Citaré un simple ejemplo de cómo valorar la posición.

Boleslavsky, I - Kotov, A [D28]

Candidates Tournament Zuerich (3), 02.09.1953

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6.0–0 a6 7.De2 cxd4 8.exd4 Ae7 9.Cc3 b5 10.Ab3 Ab7 11.Ag5 0–0 12.Tfe1 Cc6 13.Tad1 Ca5 14.d5 Cxb3 15.dxe6 Db6 16.axb3 fxe6 17.Cd4 Ad6 18.Dxe6+ Rh8 19.Cf3 Tad8



A primera vista, las posibilidades de los dos bandos no están claras. Las blancas tienen un peón de más, pero los peones de su flanco dama son débiles, mientras que los dos alfiles de largo alcance de las negras en posición abierta les ofrecen juego contrario tal vez suficiente para igualar.

20.Af4! Axf3 21.Txd6 Txd6 22.Dxd6 Dxd6 23.Axd6 Te8 24.Txe8+ Cxe8 25.Ae5! Ac6 26.b4 h5 27.f3

Si las negras lograran cambiar caballos, incluso dejando pasar el rey blanco al centro y entregando el peón a6, el empate sería evidente. Pero eso es irreal. No cuesta trabajo convencerse de que el alfil blanco está listo para capturar al caballo negro apenas este se mueva. El rey blanco penetra en el flanco dama por el camino más corto, después de lo cual perecen los peones negros ahí ubicados.

Este simple ejemplo basta para comprender que las blancas plasmaron con tal facilidad su ventaja porque entre numerosas posiciones verosímiles de medio

juego vieron la óptima, que surge luego de 25.Ae5! y 26.b4!, después de lo cual el cálculo de variantes resulta cosa fácil.

Nota del Editor:

27… Rh7 28.Ce2 g5 29.Rf2 h4 30.g3 hxg3+ 31.hxg3 Rg6 32.g4 Ab7 33.Re3 Ac6 34.Cc3 Ab7 35.Ce4 Ad5 36.Cc5 Rf7 37.Cxa6 Re6 38.Ac3 Aa8 39.Cc5+ Rf7 40.Ce4 Rg6 41.Ae5 Ad5 42.Cd2 Rf7 1–0

Para apreciar correctamente la posición hay que aprender a sopesar la importancia de la ubicación de las piezas propias y contrarias, su centralización, calidad de la estructura de peones, su movilidad, existencia de líneas abiertas, correlación material de las piezas. La profundidad y sutilezas de apreciación general de la posición se asientan en las valoraciones particulares de cada uno de los factores citados en dada posición concreta. Por ejemplo, todos sabemos que la torre es más fuerte que el caballo, pero si el caballo está en el centro del tablero en posición bien reforzada y ahí se lucha, mientras la torre se halla en el extremo del tablero y no puede participar en la lucha, poco vale, el caballo es ahora evidentemente más importante y fuerte que la torre. En el final, la existencia de peones pasados y la centralización del rey predeterminan con mayor frecuencia la apreciación de la posición. En el medio juego, el rey, por el contrario, debe estar protegido más lejos del centro. El ajedrecista experto respeta el arte de juego posicional pues comprende el provecho de acumular sistemáticamente gajitos posicionales que dan en fin de cuentas la llamada ventaja posicional. Quien tiene supremacía posicional se siente dueño de la situación. Él de improviso descubre abundantes posibilidades para sus piezas, buena elección de continuaciones de la lucha tanto combinatoria como más tranquila. Si usted toma una decena de bellas combinaciones ofensivas de cualesquiera grandes maestros y procura valorar las posiciones en que empezaron, verá que esas combinaciones se basaron sin falta en la supremacía posicional, expresa, por ejemplo, en el mejor desarrollo o mayor movilidad de las piezas. La teoría del juego posicional, en los cien años de su existencia reveló muchos de sus secretos y continúa revelándolos a los investigadores profundos y ávidos de saber. Los principios básicos de la estrategia ajedrecística, formulados por el gran maestro Steinitz, quedaron inmutables, pero se dedica más atención a factores como dinámica de la posición, compensación de ciertos defectos de la posición con ciertas ventajas. Ahora se concede mayor importancia a la coordinación de las acciones de las piezas, pues con acciones bien coordinadas, es decir, subordinadas a un mismo objetivo, dos o tres piezas pueden vencer a un ejército enemigo numéricamente superior pero poco móvil.

Por fin, si 150 años atrás las combinaciones tenían como meta capturar la fortaleza del rey, hoy día, al crecer el arte defensivo, con frecuencia se emprenden combinaciones enmarañadas para aumentar las ventajas posicionales. El « sacrificio posicional» de material ajedrecístico pasó a ser uno

de los métodos más eficaces de lucha, cuando para conseguir significativas ventajas posicionales (pero no decisivas) se sacrifican peones y hasta piezas.

Para terminar quiero aconsejar a los aficionados que estudien con mayor perseverancia el arte del juego posicional. ¡Les aseguro que no lo lamentarán!

Lección 14

Cuando no hay elección de jugadas

Mientras la partida de ajedrez se desarrolla tranquilamente obedeciendo a las leyes de la estrategia, en el tablero se mantiene la valoración jerárquica tradicional de las piezas de ajedrez. Claro, se puede discutir qué es más fuerte, la torre o el alfil con pareja de peones, según la posición que ocupen. Pero a veces sucede que inesperadamente las piezas de un bando adquieren cierta fuerza sobrenatural y empiezan a hacer milagros. Entonces se desmoronan catastróficamente las nociones habituales, digamos, el peón se hace más fuerte que la torre e incluso que la dama. Así ocurre a menudo cuando se aplica una combinación planeada de antemano.

Sabemos que el juego combinatorio atrae sobre todo a los amadores del ajedrez. ¿Por qué? Ante todo por su belleza, sorpresividad e infalibilidad de su lógica, pues los rivales durante la tormenta combinatoria con mayor frecuencia hacen jugadas obligadas. Esta es una de las paradojas asombrosas del ajedrez. Cuando en el tablero se sostiene lucha estratégica, cada bando tiene variantes de continuación de la partida. Pero si de pronto surgen complicaciones combinatorias que alteran la correlación material acostumbrada, entonces el curso de la partida, el desarrollo de los acontecimientos posteriores, como regla de inmediato se limitan a un cauce estrecho y, lo fundamental, único. El adversario no tiene elección de jugadas.

Veamos, por ejemplo, la partida entre Eduard Lasker y George Thomas (año 1912).

Lasker, E - Thomas, G [A83]

London, 1912

Al principio desarrollo tranquilo:

1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 e6 5.Cxe4 Ae7 6.Axf6 Axf6 7.Cf3 0–0 8.Ad3 b6 9.Ce5 Ab7

Aquí pareció sonar la señal de ataque.

10.Dh5! De7

Las negras se niegan a cambiar 10… Axe5, estimado que después de De7, si 11. Cxf6+ amenazando mate en h7 las salva 11… gxf6. ¡Si supieran lo que les espera!

11.Dxh7+!!

Sacrificio impresionante. Las blancas entregan la dama sólo por un peón y obligan al rey negro a escapar al extremo opuesto del tablero, donde le espera deshonroso fin.

11… Rxh7 12.Cxf6+ Rh6

Si retrocedieran al rincón h8, el desenlace sería inmediato luego de 13. Cg6++

13.Ceg4+ Rg5 14.h4+ Rf4 15.g3+ Rf3 16.Ae2+ Rg2 17.Th2+ Rg1

Esta casilla por lo común es un buen refugio, pero sólo para el rey blanco. Al negro ahí le espera la muerte.

18.Rd2++! 1–0

¿Bello? ¡Sí! ¿Súbito? ¡Sí! ¿Forzado? ¡Sí! ¿Pero por qué así de pronto? ¿Cómo prever y encontrar la solución combinatoria? El jugador experto sabe que la combinación no nace de la nada. Para que nazca se requieren determinadas ventajas posicionales de uno de los bandos, que surgen paulatinamente, jugada tras jugada. El proceso de su acumulación, claro, pueden acelerarlo bastante los errores del contrario.

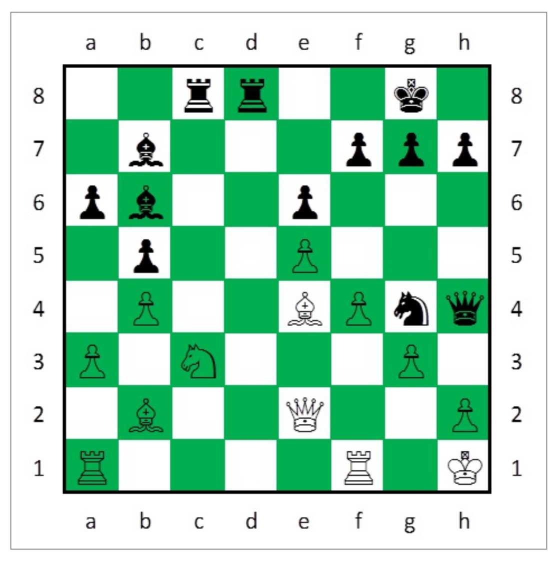
¿Por qué fue posible la combinación con sacrifico de dama en la partida que acabamos de ve? Las blancas no tenían supremacía en el desarrollo, pero sus cuatro piezas menores apuntaron a la posición del rey negro, en la que estaba particularmente mal defendido el punto h7. La ausencia de peón negro en el escaque f7 creaba premisas de posición de mate: los caballos blancos ocupaban los puntos f6 y g6; el rey enemigo, la casilla h8, y el peón, g7.

Analicemos el final de la partida Grigori Rotlevi-Akiba Rubinstein, jugada en 1907. Ver diagrama.

Rotlewi, G - Rubinstein, A [D40]

Lodz, 1907

1.d4 d5 2.Cf3 e6 3.e3 c5 4.c4 Cc6 5.Cc3 Cf6 6.dxc5 Axc5 7.a3 a6 8.b4 Ad6 9.Ab2 0–0 10.D 10…De7! 11.Ad3 11…dxc4 12.Axc4 b5 13.Ad3 Td8 14.De2 Ab7 15.0–0 Ce5 16.Cxe5 Axe5 17.f4 Ac7 18.e4 Tac8 19.e5 Ab6+ 20.Rh1 Cg4! 21.Ae4 Dh4 22.g3



22…Txc3!! 23.gxh4

No se puede 23… Axc3 porque 23… Axe4+ 24. Dxe4 Dxh2++

23…Td2!!

La dama está llena de preocupaciones acuciantes: defensa del punto h2, vitalmente importante, y del alfil en e4. La única jugada negra hace su tarea irrealizable.

24.Dxd2 Axe4+ 25.Dg2 Th3!!

¡Brillante! La dama atada no puede proteger de ningún modo al rey de mate en la casilla h2 (26. Dxe4 Txh2++) e impide hacer eso a sus torres. Semejantes combinaciones sutiles se recuerdan toda la vida.

0–1

¿Cómo surgen? ¡Cuál es su esencia? Para responder a estas preguntas consagraremos varias lecciones. Ahora sólo especificaremos qué condiciones se

requieren para efectuar las combinaciones.

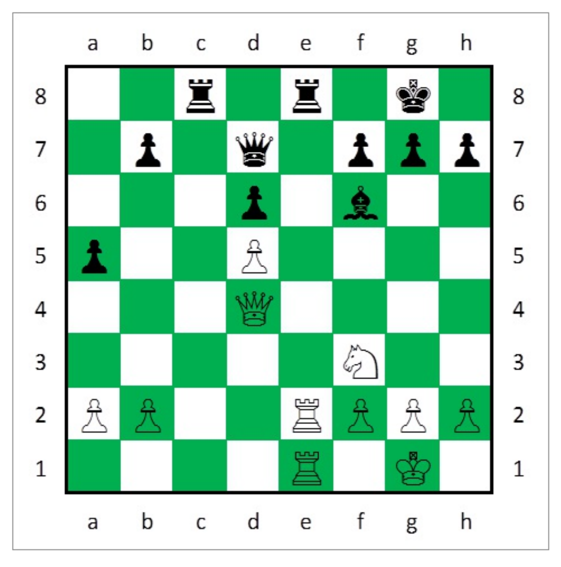
La combinación —ya dijimos— no nace en cualquier momento arbitrariamente escogido de la partida. La idea de realizarla puede surgir en la mente del ajedrecista cuando la situación en el tablero se caracterice por determinadas peculiaridades. Ellas sugieren el motivo o tema de la explosión combinatoria.

Entre dicha peculiaridades de la posición se halla, por ejemplo, la debilidad de la primera (para las blancas) u octava (para las negras) horizontales, que ofrecen las piezas adversarias la posibilidad de penetrar en la zona de abrigo del rey. Si eso ocurre, por regla general, el bando en defensiva para evitar mate sufre grandes pérdidas materiales. Después de lo cual la lucha pierde sentido.

Ejemplo clásico de tal combinación es el fragmento del tope Edward Adams-Carlos Torre en 1920. Ver diagrama.

Adams, E - Torre Repetto, C [C62]
New Orleans, 1920

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 exd4 4.Dxd4 Cc6 5.Ab5 Ad7 6.Axc6 Axc6 7.Cc3 Cf6 8.0–0 Ae7 9.Cd5 Axd5 10.exd5 0–0 11.Ag5 c6 12.c4 cxd5 13.cxd5 Te8 14.Tfe1 a5 15.Te2 Tc8? 16.Tae1 Dd7 17.Axf6 Axf6



18.Dg4!! Db5 19.Dc4!! Dd7 20.Dc7!! Db5!

Este fantástico auto sacrificio de la dama es bello, pero aparentemente inútil. ¿Qué lograron las blancas? Si seguimos en le mismo plano 21.Dxb7, luego de 21… Dxe2! 22. Txe2 Tc1+ 23. Ce1 Txe1+! 24. Txe1 Txe1, ¡mate por debilidad de la primera horizontal reciben las blancas! Por eso hay que sacar al rey negro de la casilla e8 de modo más astuto. Ahí está el juego combinatorio.

21.a4! Dxa4 22.Te4!!

¡Brillante golpe noqueador! La negras no tienen tiempo de abrir la ventanilla 22… h6 23. Dxc8! Txc8 24. Txe4 con ganancia de torre. Tampoco pueden jugar 22… Dxe4, porque 23. Txe4 después de lo cual la dama blanca es inmune. Queda el retroceso de la dama.

22… Db5 23.Dxb7!!

Este sacrificio resuelve el desenlace del pleito. La dama negra no tiene

posibilidad de permanecer en la diagonal a4-e8. Perece o después de aniquilar al ofensor crea peligro mortal a su rey. Por eso, las negras se ven obligadas a reconocer la derrota.

1–0

En la lección próxima seguiremos estudiado las condiciones de aparición de combinaciones ofensivas durante la partida.

Lección 15

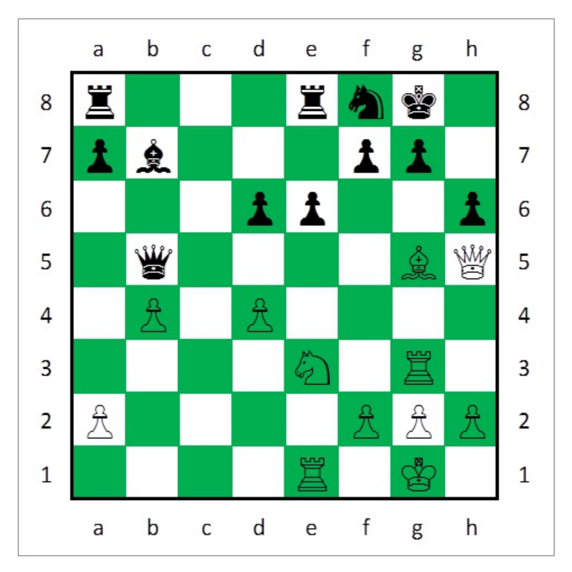
El molino y otros recursos eficaces

La clase anterior explicamos cómo y por qué nacen las combinaciones en la partida de ajedrez, examinamos variantes de ataques eficaces basados en la utilización de la primera (u octava) horizontal. Esta vez analizaremos otras regularidades que permiten realizar la combinación.

Primera: debilidad de la segunda (o séptima) horizontal. La debilidad de la segunda o séptima horizontal a menudo entraña amenaza de aniquilamiento de los peones que protegen al rey, después de lo cual es fácil obtener la victoria. En la lección 14 vimos un fragmento de la partida Grigori Rotlevi-Akiba Rubinstein, donde las bancas fueron derrotadas por la debilidad de su segunda horizontal, cuando ora una ora otra torre negra amenazaba el punto h2. Ofrecemos una situación análoga del tope Carlos Torre-Emanuel Lasker (Moscú 1925).

Torre Repetto, C - Lasker, E [A46]
Moscow, 1925

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Ag5 c5 4.e3 cxd4 5.exd4 Ae7 6.Cbd2 d6 7.c3 Cbd7 8.Ad3 b6 9.Cc4 Ab7 10.De2 Dc7 11.0–0 0–0 12.Tfe1 Tfe8 13.Tad1 Cf8 14.Ac1 Cd5 15.Cg5 b5 16.Ca3 b4 17.cxb4 Cxb4 18.Dh5 Axg5 19.Axg5 Cxd3 20.Txd3 Da5 21.b4 Df5 22.Tg3 h6 23.Cc4 Dd5 24.Ce3 Db5



Parece que las negras pueden estar satisfechas de su posición, más inesperadamente una jugada brillante del alfil blanco cambia de golpe la situación en el tablero y permite aplicar un recurso técnico que en la terminología ajedrecística se llama « molino» .

Terminología ajedrecística se llama «molino». 25.Af6!! Dxh5 26.Txg7+ Rh8 27.Txf7+ Rg8 28.Tg7+ Rh8 29.Txb7+ Rg8 30.Tg7+ Rh8 31.Tg5+!

Con reiterados jaques la torre « molió» todo el ejército negro ubicado en la séptima horizontal y después llegó hasta la dama en la quinta horizontal.

31… Rh7 32.Txh5 Rg6 33.Th3 Rxf6 34.Txh6+ Rg5 35.Th3 Teb8 36.Tg3+ Rf6 37.Tf3+ Rg6 38.a3 a5 39.bxa5 Txa5 40.Cc4 Td5 41.Tf4 Cd7 42.Txe6+ Rg5 43.g3 1–0

Como indica la práctica, el método más eficaz para aprovechar la debilidad de la segunda (séptima) horizontal es introducir en ella al mismo tiempo dos

piezas mayores.

Todo saben lo difícil que es atacar al rey enemigo cuando está resguardado por una cadena de peones. Otra cosa sucede cuando en la defensa de peones hay brechas, como en la partida Kaesia-Vukovic (1940).

Kaesia - Vukovic [C55]

1940

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d4 exd4 5.0–0 Ac5 6.e5 d5 7.exf6 dxc4 8.Te1+

En esta posición, las negras deben entregar el peón tratando de movilizar sus piezas, por ejemplo 8… Ae6 9.fxg7 9.Ag5 Dd5. Pero ellas resolvieron conservar el peón y luego de…

8…Rf8? 9.Ag5 gxf6 10.Ah6+ Rg8

Los peones f7, f6 y h7, más bien le hicieron al rey una trampa que una fortaleza. El alfil blanco en h6 cumple el papel de guardián que impide la huída del rey. Sólo queda traer la pieza que dará mate. ¿Quién desempeñará ese papel? El caballo blanco si cae en la casilla f6, la torre en e8 o la dama en g4. Es curioso que en esta partida pudieran darse situaciones en que el golpe de gracia era capaz de asestarlo cualquiera de las piezas citadas.

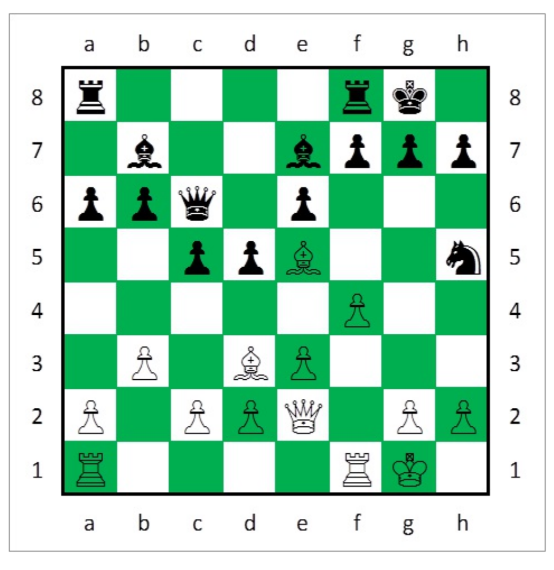
11.Cc3! Ag4 12.Ce4 b6 13.c3 Ce5? 14.Cxe5 Axd1 15.Cd7! Ae7 16.Cexf6+!! Axf6 17.Te8+!! Dxe8 18.Cxf6# 1–0

Por cuanto la cadena de peones cumple importantísima función defensiva existen varias combinaciones típicas en que lo atacantes sirviéndose de sacrificios aniquilan a los defensores del rey enemigo. Veamos un ejemplo característico de aniquilamiento de la defensa de peones con ayuda de sacrificios. Ver diagrama.

Lasker, E - Bauer, J [A03]

Amsterdam (1), 26.08.1889

1.f4 d5 2.e3 Cf6 3.b3 e6 4.Ab2 Ae7 5.Ad3 b6 6.Cf3 Ab7 7.Cc3 Cbd7 8.0–0 0–0 9.Ce2 c5 10.Cg3 Dc7 11.Ce5 Cxe5 12.Axe5 Dc6 13.De2 a6 14.Ch5 Cxh5



Después de la natural 15.Dxh5 f5, no es fácil demostrar la superioridad de las blancas. Pero basta dejar al rey negro sin los peones g7 y h7 para que la incursión de la torre desde f1 a través de f3 traiga a las negras grandes infortunios.

15.Axh7+! Rxh7 16.Dxh5+ Rg8 17.Axg7‼ Rxg7 18.Dg4+ Rh7

Claro, no Rf6? Porque 19. Dg5++.

19.Tf3 e5

Las negras deben entregar la dama.

20.Th3+ Dh6 21.Txh6+ Rxh6

Las negras reciben material bastante equivalente por la dama, pero desgraciadamente sólo para una jugada.

22.Dd7!

Las blancas debían prever esta maniobra al empezar la combinación con

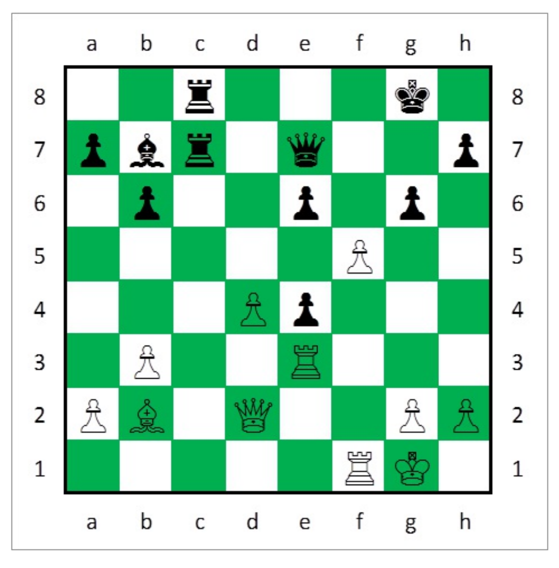
sacrificio de alfiles. Emmanuel Lasker con la jugada siguiente recupera un alfil negro y conserva chances de victoria.

22… Af6 23.Dxb7 Rg7 24.Tf1 Tab8 25.Dd7 Tfd8 26.Dg4+ Rf8 27.fxe5 Ag7 28.e6 Tb7 29.Dg6 f6 30.Txf6+ Axf6 31.Dxf6+ Re8 32.Dh8+ Re7 33.Dg7+ Rxe6 34.Dxb7 Td6 35.Dxa6 d4 36.exd4 cxd4 37.h4 d3 38.Dxd3 1–0

Para terminar esta lección veremos el ejemplo clásico de brillante juego combinatorio utilizando la « distracción» . A menudo durante el ataque hay que suprimir alguna pieza adversaria que protege uno o varios puntos. El método más simple —captura o cambio— no siempre es posible. Entonces surge la idea: ¿no se puede distraer la pieza enemiga con algún regalo? Cien años atrás Johannes Zukertort era famoso por su gran arte de juego combinatorio. Él creó esta magnífica miniatura jugando con blancas contra Joseph Blackburne.

Zukertort, J - Blackburne, J [A13]
London, 1883

1.c4 e6 2.e3 Cf6 3.Cf3 b6 4.Ae2 Ab7 5.0–0 d5 6.d4 Ad6 7.Cc3 0–0 8.b3 Cbd7 9.Ab2 De7 10.Cb5 Ce4 11.Cxd6 cxd6 12.Cd2 Cdf6 13.f3 Cxd2 14.Dxd2 dxc4 15.Axc4 d5 16.Ad3 Tfc8 17.Tae1 Tc7 18.e4 Tac8 19.e5 Ce8 20.f4 g6 21.Te3 f5 22.exf6 Cxf6 23.f5 Ce4 24.Axe4 dxe4



Las negras rehusaron a capturar el peón f5, pusieron la torre en c8 y amenazan con incursión de la torre en c2.

Las blancas, a su vez, tienen posibilidad de atacar: 25.d5 Tc2 26. Dd4, lo que de hecho obliga a las negras a matar con la torre en b2. No obstante, ellas eligieron un método más complicado pero bello de solucionar el conflicto.

25.fxg6! Tc2

Las negras no tienen elección, pues si 25… hxg6, la defensa del rey negro se hace tan débil que las blancas para vencer no deben acudir a recursos muy enérgicos.

26.gxh7+ Rh8!

Método rudo pero muy eficaz de defensa. El rey se oculta de las amenazas por la línea h tras el peón enemigo. Las blancas no pueden capturar a su peón y deben obligar a que hagan eso las negras, pues en caso contrario el ataque

fracasará.

27.d5+ e5 28.Db4!!

Es rigor, el inicio de la combinación. Concanetación lógica de razonamiento: si desaparece el peón h7, las dos torres y el alfil darán mate al rey; no se puede obligar al rey que coma al peón envenenado mientras el peón negro e5 permanezca en su sitio y lo proteja la dama desde e7. A ellas hay que apartarlas de la casilla e5 y del rey lo más lejos posible. Si las negras aceptan tan generoso regalo reciben mate en seis jugadas: 28… Dxb4 29. Axe5+ Rxh7 30. Th3+ Rg6 31. Tg3+ Rh7 32. Tf7+ Rh6 33. Af4+ Rh5 34. Th7++. Al descubrir la pérfida treta, las negras defienden a la dama, tratando a toda costa de conservar el peón e5. Pero aprovechando el debilitamiento de la octava horizontal, las blancas asestan un nuevo golpe distractivo:

28… T8c5 29.Tf8+!!

Este regalo no se puede aceptar. 29… Dxf8, porque seguirá 30. Axe5+ Rxh7 31. Dxe4+ y el mate es inevitable.

29… Rxh7 30.Dxe4+ Rg7 31.Axe5+! Rxf8

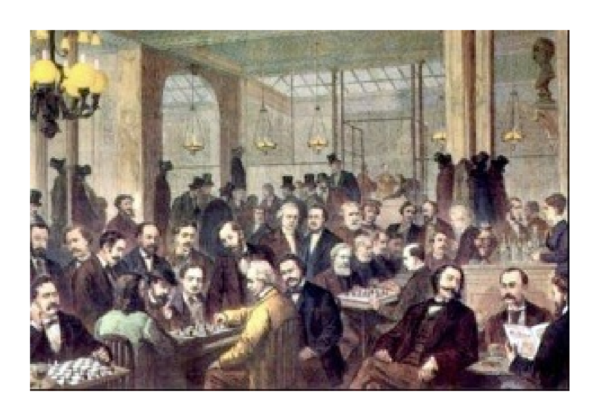
Un poquito más y las negras llevarán al rey al flanco dama. Pero viene el último golpe combinativo.

32.Ag7+!

Ahora, en caso de 32… Dxg7 la dama negra tapa al rey el camino de repliegue y sigue mate en la casilla e8.

32… Rg8 33.Dxe7 1–0

En la siguiente lección terminaremos de estudiar los principios del juego combinativo.

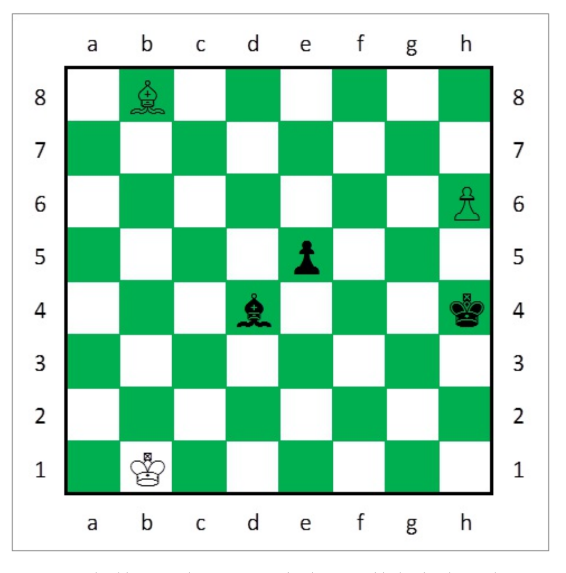


Lección 16

Final, campo para la fantasía

Muchos aficionados al ajedrez estiman que la parte final, la última fase de la partida es bastante aburrida y no requiere arte combinatorio. Cuando hablemos de las leyes que rigen el desarrollo del final podrán convencerse de cuán complicada y rica de contenido es esta fase. Hoy procuraremos demostrar que las capacidades combinatorias y hábitos del ajedrecista tienen suma importancia para el éxito en la parte final.

Al realizar combinaciones en medio juego y tanto más en la apertura, la mayoría de piezas y peones están parados. Mientras que en la combinación de final de partida participan casi todas las piezas que quedaron en el tablero, y una de las unidades de combate más activas pasa a ser el rey. Veamos un ejemplo simple.



Mueven las blancas y la mano se extiende enseguida hacia el peón h6. Pero después de 1.h7 e4! No hay perspectivas para avanzar con el peón blanco, ya que todas las casillas de la gran diagonal están controladas por el alfil negro. O sea para avanzar con el peón hay que sacar al alfil de la gran diagonal o impedir el movimiento del peón e. Probemos el primer camino.

1.Aa7!

Motivo combinatorio conocido de distracción. No se puede capturar al alfil porque el peón h se promociona y si 1… Rg5 sigue 2.h7, luego de 2… e4 el alfil blanco pasa a d4. Queda la única respuesta.

1… Ac3 2.Rc2

Las negras no tienen elección.

2… Aa1

A primera vista, las blancas extrajeron de la posición todo lo que podían. Sin

embargo, no lograron impedir el movimiento del peón e5 salvador para las negras. Pero resulta que el sacrificio del alfil blanco en la primera jugada no es un truco e ingenuo sino el comienzo de una bella combinación:

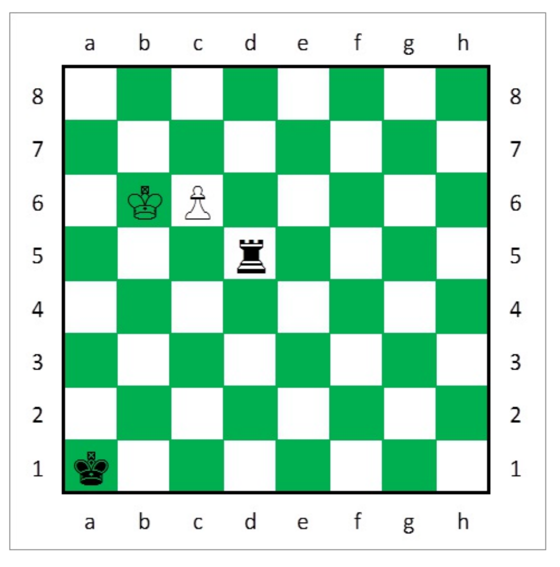
3.Ad4!!

Golpe pasmoso por lo inesperado. Ahora no es difícil ver que en caso de 3… exd4 sigue 4.Rd3! y las blancas impiden el avance del peón d. El alfil negro en d1 es incapaz de impedir la aparición de la dama blanca en h8. Pero se puede capturar al alfil con el alfil:

3… Axd4 4.Rd3!

Todo se pone claro. El peón e5 se ve obligado a quedarse en su sitio defendiendo al alfil. Pero si 4… Ab2 sigue 5. Re4!, el rey vuelve a bloquear al peón e5 y el peón blanco del escaque h6 se corona sin dificultad.

¿Lindo espectáculo, no es cierto? Hay apenas seis artistas, pero todos actúan al máximo. No menos sutil será el desempeño de los artistas del pequeño elenco en la vieja posición clásica de F. Saavedra (1895)



1.c7

La primera jugada blanca es evidente. Después de ella, las negras tienen dos posibilidades, permitir la aparición de la dama blanca o dar jaque que parece muy peligroso.

1… Td6+

Pero no es tan simple esta jugada. Resulta que si 2.Rb7 sigue 2… Td7. Y si 2.Rc5 se obtiene tablas en el acto 2… Td1 3.Rb6 Tc1.

2.Rb5! Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+ 5.Rc2!

Terminaron los jaques, la casilla c1 es inaccesible para la torre. Pero la contienda no terminó:

5… Td4!

¡Pérfida trampa! Ahora si 6.c8=D sigue una combinación no complicada 6… Tc4+! 7.Dx4 ¡Ahogado! ¿Tablas?, será posible?

6.c8T!

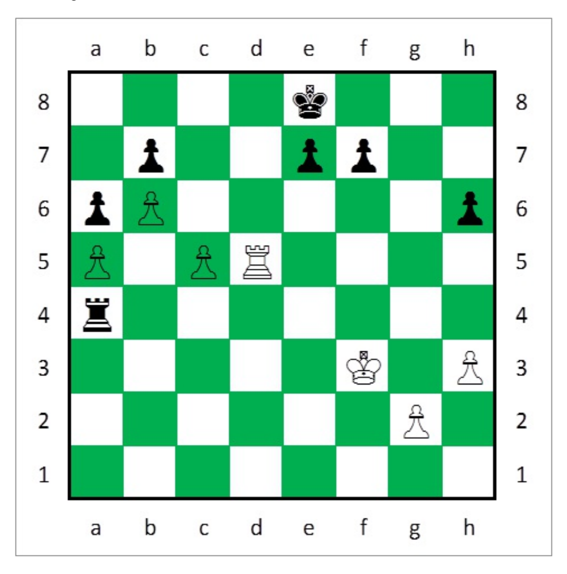
Las blancas realizan un ataque que de mate incomparable con las mínimas fuerzas posibles y la participación activísima del rey.

6… Ta4 7.Rb3!

Ahora sí que se acabó. Las negras, para salvarse del mate deben entregar la torre.

Este ejemplo ilustra claramente las peculiaridades importantes de las combinaciones de final, a saber: participación activa de los reyes y mucho mayor valor de los peones pasados.

Otra partida.



La situación de las blancas no es fácil, porque resulta difícil defender al peón a5. El sacrificio de peón que traman se parece más a un gesto de desesperación.

1.c6 bxc6

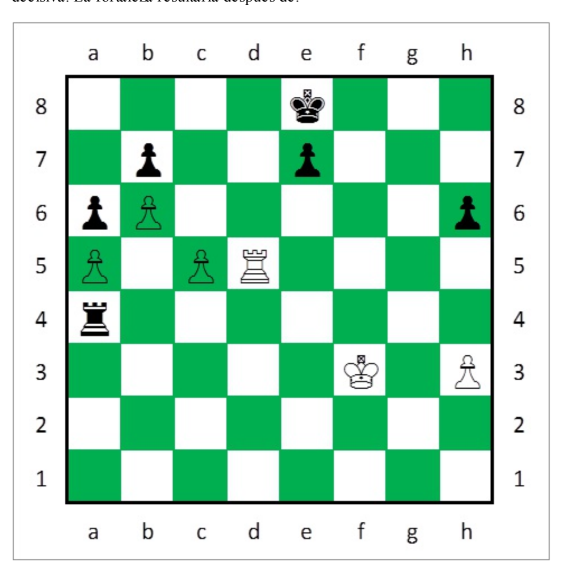
Ahora, en respuesta al repliegue lógico de la torre, digamos 2.Tc5, puede seguir 2… Rd7. Después de lo cual la torre de a4 a través de b4 pasa a b5 y las blancas se ven en situación grave. ¿No es posible impedir que la torre negra tenga bajo tutela al peón pasado b6?

2.Tb5!! axb5 3.b7

Cómo cambió bruscamente la situación en el tablero. Ahora ya las negras están al borde del abismo, porque la parición de la dama blanca es inevitable.

3… Txa5 4.b8D+ Rd7 5.Dh8.

Las negras pierden el peón h6 y con él la última esperanza de salvación. Si en el tablero no estuvieran el peón negro f7 y el blanco g2, las negras se salvarían construyendo una posición en la que sería imposible plasmar la ventaja material decisiva. La fortaleza resultaría después de:

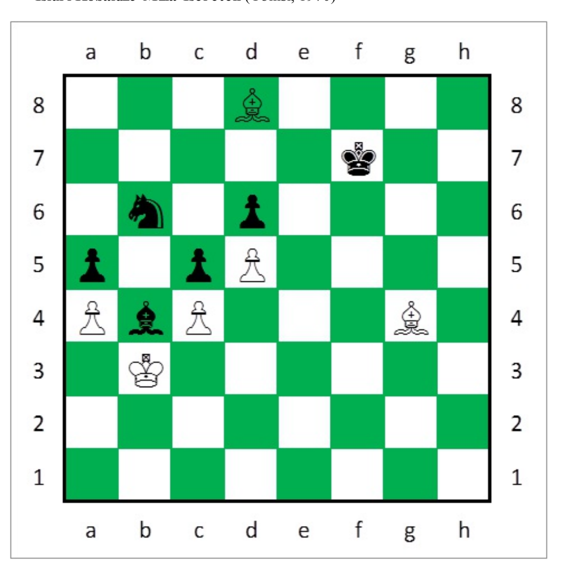


1.c6 bxc6 2.Tb5! cxb5! 3.b7 Td4 4.b8D+ Rf7.

Con la jugada siguiente, la torre ocupa el escaque d6 y se desplaza posteriormente sólo por las casillas d6 y f6. Usted podrá poner las piezas blancas en cualquier posición y cada vez se convencerá de que es imposible tomar la fortaleza.

Conociendo esta asombrosa peculiaridad del final procuraremos encontrar salvación en la siguiente situación triste para las negras.

Tsiuri Kobaidze-Mzia Tsereteli (Tbilisi, 1970)



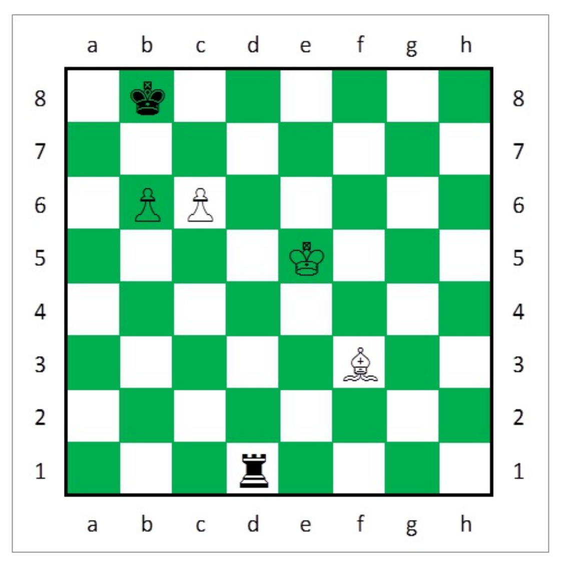
1…Re8!

En caso de 1…Ca8 2.Ad7 con la siguiente Ac6, la derrota de las negras parece inevitable.

2.Axb6 Re7!

Aquí se aclara que la fortaleza de las negras alzada en las casillas negras, no es capaz de destruirla el alfil b6 encerrado, ni el alfil de g4, completamente inútil en la situación dada.

Ya que hablamos de las fortalezas inherentes sólo a la fase final y que reportan tablas, cabe mencionar otras combinaciones en particular, aquellas que conducen la partida al ahogado.



La situación de las negras parece peligrosa, pero…

1…Td7!!

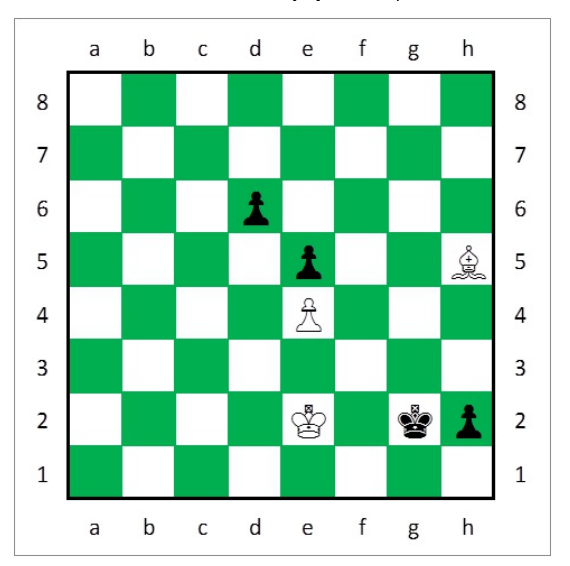
Si 1…Tc1 2.Rd6 Rc8 3.c7 Txc7! 4.Ag4+! (pero no 4.bxc7 ¡Ahogado!)

2.Ad5 Tb7!!

Ahora, las blancas tienen elección. Hacer tablas « sosas» luego de 3.Rd6 Txb6 4.Ae6 Ta6. U obtener enorme ventaja material y sólo medio punto, ya que

después de 3.cxb7 en el tablero surge la posición de ahogado.

Pero no siempre la posición de ahogado garantiza salvación al bando más débil. A veces resulta la emboscada en la que perece el rey.



A pesar de la supremacía material, las blancas deben tener cuidado. Si el peón h2 se transforma en dama, las negras ganan. En ayuda de las blancas acude la idea de atraer al rey negro a la casilla de ahogado, seduciéndolo con rico botín.

1.Af3+ Rg1 2.Ah1‼ Rxh1 3.Rf1!

¡Posición asombrosa! Las negras tienen dos peones de más, pero su rey, después de capturar al alfil, se condenó a inmovilidad y puede mover sólo uno de los tres peones.

3…d5 4.exd5 e4 5.d6 e3 6.d7 e2+ 7.Rxe2 Rg2 8.d8D h1D

Las negras hicieron todo lo posible, pero ahora las mata la posición pasiva de

la dama, que no le permite ayudar a su rey.

9.Dg5+ Rh3 10.Dh5+ Rg2 11.Dg4+ Rh2 12.Rf2!

Las negras deben rendirse, no hay defensa de mate con la dama desde la casilla h4 o bien h5.

Así pudieron convencerse de que el final, en opinión de muchos aficionados las fase más aburrida de la partida, ofrece vasto campo de creación combinatoria.

Lección 17

Cuando el objetivo justifica los medios

Cada ajedrecista, maestro o simple aficionado (estos últimos suman millones), sienten arrebato cuando en el tablero surge una posición en la que puede iniciar el ataque, sobre todo si el objetivo es el rey enemigo. Pero para organizar el ataque hay que poseer hábitos de juego posicional, saber asestar golpes combinatorios, que estudiamos en las clases anteriores.

En la mayoría de las partidas, uno de los bandos mediante gradual acumulación de pequeñas ventajas posicionales obtiene predominio posicional, que debe convertir en algo real, por ejemplo, superioridad material. En tal situación, el mejor recurso es pasar a acciones enérgicas, cuando el juego planeado de maniobra cede lugar al brusco ofensivo, espontáneo, con permanentes amenazas concretas.

Se trata de un método de conducción del juego que se llama ataque. Existen muchos tipos de ataque: raudo, en dos-tres movidas, lento, prolongado, en diez y más movidas, etc. Con mayor frecuencia, el objetivo del ataque es el rey enemigo. Las piezas atacantes llegan hasta él por distintos caminos, a menudo sin contar las bajas de sus propias filas. En dicho caso, el objetivo, como regla, justifica los medios.

Quisiera mostrar los tipos de ataque analizando dos partidas. Primero un ejemplo de mi práctica.

Magerramov, E - Kasparov, G [D58]

Baku training3 Baku, 12.1977

Al principio, nada presagiaba la tormenta.

1.Cf3 Cf6 2.d4 e6 3.c4 d5 4.Cc3 Ae7 5.Ag5 0–0 6.e3 h6 7.Ah4 b6 8.Db3 Ab7 9.Axf6 Axf6 10.cxd5 exd5 11.Td1 c5! 12.dxc5 Cd7 13.c6!? Axc6 14.Cd4?! Axd4! 15.Txd4?! Cc5! 16.Dd1 Ce6! 17.Td2

El traslado erróneo del caballo a d4 condujo a que el rey blanco se atascara en el centro y las piezas del flanco rey blanco no entraran en juego. Por eso, la primera fase del ataque es sacrificio de peón, con ayuda del cual se abre la gran

diagonal para el alfil y la vertical central para la torre.

17… d4! 18.exd4 Te8 19.f3

Las blancas encontraron un plan interesante de defensa. Si 19… Cxd4+, contestan 20. Rf2! Sin embargo, su plan tiene un defecto sustancial, al retrasarse en el desarrollo pierden todavía un tiempo.

19…Axf3!!

Golpe combinatorio oportuno y sobre todo eficaz. Ya que no se puede 20. Dxf3 debido a 20… Cxd4+, las negras destruyen por completo el abrigo de peones del rey blanco y lo retienen largo tiempo en el centro. Además se altera la coordinación de acciones de las piezas blancas. Todo esto representa suficiente compensación por la pieza sacrificada, pero con una condición: ataque enérgico en sus fases siguientes.

20.gxf3 Dh4+ 21.Tf2

Perdía de golpe 21. Re2 Cf4++.

21… Cxd4+ 22.Ae2 Cxf3+ 23.Rf1 Dh3+ 24.Tg2 Ch4 25.Thg1 Tad8!

Concluyó otra fase del ataque. Como resultado, las negras pusieron en combate a todas sus piezas e inmovilizaron al máximo las piezas adversarias. Ya ahora pueden restablecer prácticamente el equilibrio material capturando con el caballo a la torre. Pero no se apresuran a hacer eso, estimando correctamente que las piezas blancas reunidas en torno a su rey sólo le impiden salir de la emboscada.

26.De1?

El deseo natural de colocar a la dama más cerca del sector decisivo de combate arruina a las blancas, porque su rey pierde posibilidad de maniobrar. El único recurso de defensa consiste en trasladar con dos jugadas la dama a la casilla g4. Sólo 26.Da4! permitía evitar la derrota inmediata, aunque entonces también luego de 26… Cxg2 27.Txg2 Te5 28.Dg4 Dxg4 29.Axg4 f5 30.Af3 g5, a las blancas les aguardaba dura defensiva. Después de 26.De1? sobre la posición de las blancas inesperadamente cae una nueva ola de ataques con la particularidad de que su objetivo es no sólo el rey, sino también la dama.

26…Td3!

No se puede tomar esta torre porque luego de 27.Axd3 Txe1+ 28.Rxe1 el rey se ve obligado a abandonar la torre a su suerte en la casilla g2.

27.Df2

Amenazaba 27… Tf3+!

27… Cf3!

Ahora, las blancas no tienen posibilidad de hacer no sólo jugadas activas, sino aunque sea algo provechosas. Así, de nuevo no pueden capturar a la torre porque 28… Cxh2++! También amenaza mate en caso de cualquier repliegue del caballo, por ejemplo: 28.Cb1 Td1+! 29.Axd1 Cxh2++! Concluye deplorablemente el intento de hacer activa a la dama: 28.Dg3 Cd2+. Quedan sólo

desplazamientos obligados de la torre a los escaques g1 y h1.

28.Th1 Tde3! 29.Thg1 Rh8 30.Th1 b5!! 0–1

Luego de la evidente 31.a3 a5! No hay defensa contra el avance decisivo del peón b5-b4 y por eso las blancas se rindieron.

No siempre ni mucho menos, el ataque que termina con la derrota de las fuerzas enemigas. A veces se tejen finos encajes de amenazas combinatorias para obtener ventajas materiales no muy visibles pero sustanciales. Ejemplo brillante de acciones ofensivas puede ser la partida del eminente gran maestro ruso Alexandr Aliojin (Alekhine).

Alekhine, A - Rubinstein, A [D64]

Karlsbad, 1923

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Ae7 5.Ag5 Cbd7 6.e3 0–0 7.Tc1 c6 8.Dc2 a6 9.a4 Te8 10.Ad3 dxc4 11.Axc4 Cd5 12.Af4 Cxf4 13.exf4 c5 14.dxc5 Dc7 15.0–0 Dxf4

La supremacía posicional de las blancas está determinada por su predominio de peones en el flanco dama, y lo fundamental, por el desarrollo insuficiente del flanco rey negro, que permite el ataque de piezas al rey. Pero antes de atacar hay que debilitar la defensa enemiga. Vean con qué arte lo hace Aliojin.

16.Ce4! Cxc5

Las negras eran condenadas a defensa pasiva con otra captura de peón 16… Axc5 17.Ceg5! g6 (17… Cf8 18.Ad3! con golpes a los puntos h7 y c5) 18.Tfe1 Cf8 19.g3 Df6, aunque ésta era tal vez la mejor forma de defensa.

17.Cxc5 Axc5 18.Ad3! b6 19.Axh7+ Rh8 20.Ae4

Así las bancas lograron su primer objetivo. En la cadena de peones que defiende al rey negro fue abierta una brecha, desapareció el peón h7 y las blancas obtuvieron posibilidad de trasladar las piezas mayores a la línea h. Pero hay que operar con energía, en caso contrario dentro de dos jugadas el alfil negro ocupará la casilla b7 y el ataque se extinguirá.

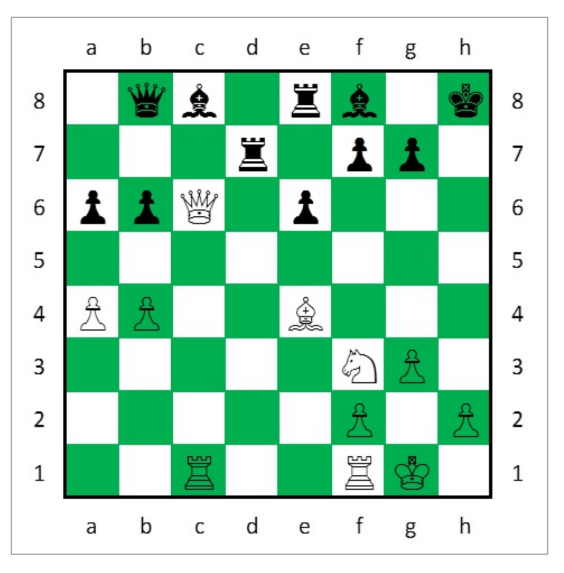
20… Ta7? 21.b4!

Comienzo de una maniobra muy eficaz de distracción que persigue maniatar las piezas negras, quitarles libertad de maniobra y crear supremacía de piezas en el flanco rey.

21… Af8

No se puede 21… Axb4? Porque 22.Dxc8!

22.Dc6! Td7 23.g3 Db8



Si 23… Dd6, Aliojin consideraba la solución más simple ganar material después de 24. Dc4! De7 (o bien 24… Rg8 25. Ac6 Tc7 26. Tfd1 De7 27. Dd3!) 25. Ce5 Td6 26. Ag6! Sacando la dama a b8 (para defender al peón b6), las negras dejan prácticamente sin protección a su rey, lo que persigue Aliojin. El crea en el acto amenazas directas al rey. El efecto del ataque está claro. Las piezas blancas se trasladan en un santiamén de una mitad del tablero a la otra.

24.Cg5! Ted8

Amenazaba 25. Cxf7+ Txf7 26. Dxe8

25.Ag6!!

Golpe muy fuerte y, lo fundamental, inesperado. De nuevo cruje el punto f7 y no hay tiempo para defenderlo, porque la dama blanca se abre paso al escaque h4. Por ejemplo: 25… Ab7 26. Dc4! O bien 25… fg6 26. De4! Axb4 27. Dh4+ Rg8 28. Dh7+ Rf8 29. Dh8+ Re7 30. Dxg7+ Re8 31. Dg8+ Af8 32. Dxg6+ Re7

33. Dxe6++. Las negras se ven obligadas a entregar calidad conservando todos los defectos de su posición. El final de la partida está claro sin comentarios.

25…De5 26.Cxf7+ Txf7 27.Axf7 Df5 28.Tfd1! Txd1+ 29.Txd1 Dxf7 30.Dxc8 Rh7 31.Dxa6 Df3 32.Dd3+ 1–0

Estimados aficionados al ajedrez: espero que las partidas descritas y analizadas les permitan adquirir hábitos de organización y realización de acciones ofensivas.

Lección 18

Buen escudo no teme a espada

¿Qué es más importante, el ataque o la defensa? Pregunta actual que cada ajedrecista resuelve individualmente. Los impetuosos y poco expertos procuran terminar la lid con ataque directo, buscan con insistencia golpes tácticos bellos e inesperados, en todas partes creen ver brillantes combinaciones. Los moderados, que participaron en diferentes batallas ajedrecistas, prefiere tener ante todo fuerte posición, cuando ningún ataque enemigo es temible.

Los amadores del juego saben que en el siglo pasado dominaba el estilo ofensivo o, como lo llaman, romántico. Entonces no había métodos ingeniosos de defensa. Si te sacrificaban un peón o pieza era costumbre tomar la ofrenda y luego defenderse. Sólo a fines del siglo XIX, cuando se formó la teoría sobre el juego posicional del gran pensador ajedrecístico Wilhelm Steinitz y floreció el talento del campeón mundial Emmanuel Lasker empezó a valorarse la habilidad de saber defenderse y aparecieron ases del ajedrez que alcanzaron en esto grandes alturas.

¿Cuáles son las concepciones modernas sobre este problema? Ellas rezan: tienen igual importancia el escudo y la espada. Hoy es evidente que no se puede ser fuerte ajedrecista sin saber defenderse bien.

Todavía veinte años atrás, los sacrificios intuitivos, los sacrificios de peones por iniciativa, eran frecuentes en torneos internacionales. Hoy, la técnica defensiva creció tanto que hasta el sacrificio de peón debe respaldarse con variantes concreta, en caso contrario la defensa triunfará.

¿Para qué precisamos aquí esa digresión histórica? La respuesta es simple: cualquier ajedrecista al perfeccionar su habilidad pasa el camino de generaciones anteriores. Nuestros antepasados ajedrecistas mucho no sabían y avanzaban con el método de pruebas y errores, atesorando para nosotros ingenio ajedrecístico en sus partidas y libros. Por eso, aquello que en martirios de creación les exigía decenios, el ajedrecista actual lo aprende de manuales prácticamente en un año.

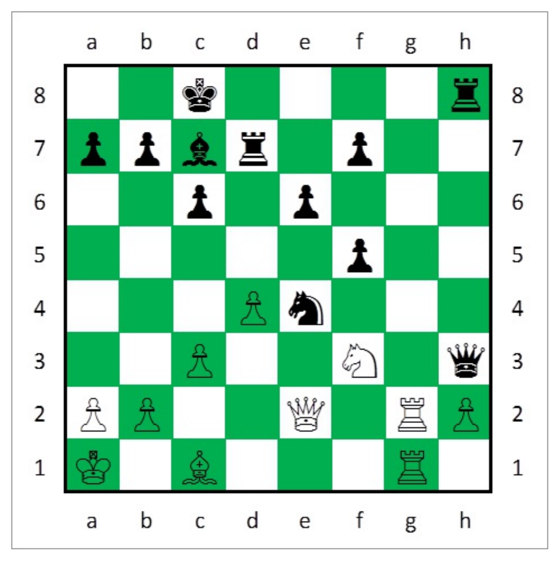
¿Cómo aprender a defenderse bien? Hay muchos métodos y procedimientos.

Veremos los principales en esta lección y siguientes. Empecemos por la defensa de malas posiciones. Todavía Lasker decía que la posición nunca es tan mala como para no poder defenderla. No en balde dice el adagio ajedrecístico: «Nunca es tarde para rendirse». La práctica muestra que por más desastrosa que sea la posición, siempre habrá posibilidad de enconada resistencia. Su tarea consiste en hallar esa posibilidad. Entonces, el adversario que saborea la victoria a cada jugada tropezará con nuevas dificultades, por agotamiento podrá cometer error y se le escapará la victoria. Claro, si en tal situación ambos rivales juegan bien, por más obstinada e ingeniosa que sea la defensa, una posición mala seguirá siendo mala. Pero hay que continuar luchando hasta el final con toda energía. Como lo hacía, por ejemplo, Lasker.

Lasker, E - Nimzowitsch, A [B16]

St Petersburg preliminary St Petersburg, 1914

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cxf6+ gxf6 6.Ae2 Af5 7.Af3 Da5+ 8.c3 h5 9.Axh5 Cd7 10.Ag4 Axg4 11.Dxg4 0–0–0 12.Ce2 e6 13.Af4 Db5 14.0–0–0 Cb6 15.Cg3 Dd5 16.Rb1 Dxg2 17.Tdg1 Dxf2 18.Ce4 Dh4 19.Df3 Cc4 20.Ra1 f5 21.Cg5 Ad6 22.Ac1 Td7 23.Tg2 Ac7 24.Thg1 Cd6 25.De2 Ce4 26.Cf3 Dh3



Las negras tienen un peón de más, magnífico caballo en el centro y ausencia de peones débiles. Pocos sabrían organizar aquí enconada resistencia. Pero el gran Lasker notó que el caballo negro podía cambiarse y el peón de más negro por el momento estaba doblado, comprendió que la supremacía del contrario aunque era evidente no tenía carácter decisivo. Por eso, las negras aún debían encontrar un plan para fortalecer su posición. Entonces, a las blancas les convenía esperar tranquilamente lo que emprendería el rival.

27.a3 a6 28.Ae3 Thd8 29.Ra2 Th8 30.Ra1 Thd8

Primer éxito de las blancas, Nmzovich hizo la maniobra con la torre de ida y vuelta, mostrando que no tenía plan claro de encarnación de su ventaja. Eso era buen estímulo para elevar la oposición de las blancas.

31.Ra2 Te8 32.Tg8 Txg8 33.Txg8+ Td8 34.Tg7 Td7 35.Tg8+ Td8 36.Tg7 Tf8

De nuevo las blancas dificultaron al adversario el camino a la victoria. El

cambio de torres debilitó la presión sobre el único peón débil h2. Además, la torre blanca ocupó posición más activa que la negra, pero su actividad debe ser apoyada, en caso contrario la dama negra puede desalojar a esa pieza. Lasker crea amenaza de irrupción d4-d5.

37.c4 Cf6?

Primer error. Al tropezar con fuerte oposición, las negras se desconcertaron y buscan defensa a la única amenaza de repente surgida, la actividad de las blancas. Las negras estaban obligadas a sacar a la torre blancas de su posición activa por otro medio 37… Dh8!

38.Ag5 Ch5?

La desgracia nunca viene sola. Tras el primer error con frecuencia sigue el segundo. Por lo visto, las negras, al no hallar modo enérgico de materializar la supremacía pasaron a maniobras tácticas. Ahora esperanzas en final ganador después de 39.Th7 Cf4! 40.Txh3 Cxe2 o bien 39.Ae7 Cxg7 40.Axf8 Ch5. Al concluir la partida se estableció que las negras conservaban posibilidad de éxito sólo en el caso de 38… Ce4 39.Ae7 Te8 40.Txf7 Dg4! 41.Ah4! Dg6! 42.Te7 Th8! Pero el análisis después de la partida y el juego directo en el tablero son dos cosas completamente distintas. Nimzovich no encuentra la continuación ganadora y agotado por la lucha pierde definitivamente la supremacía.

39.Txf7! Txf7 40.Dxe6+ Td7 41.Ce5! Axe5 42.De8+! Rc7 43. Dxe5+. ½–½

A pesar de tener una torre de más, las negras no pueden evitar el jaque perpetuo. Por eso, los contrincantes aceptan tablas.

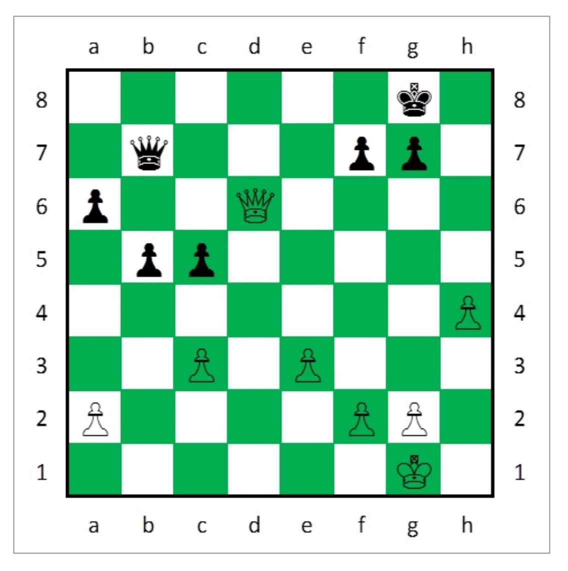
Lasker a menudo se salvaba de posiciones difíciles mediante su resistencia violenta y hábil.

Pocas veces perdía otro gran ajedrecista del pasado, el cubano José Raúl Capablanca. Él también sabía defenderse maravillosamente. Con un ejemplo de su práctica terminaremos la primera parte de nuestra charla sobre métodos de defensa.

Rubinstein, A - Capablanca, J [D64]

St Petersburg preliminary St Petersburg, 1914

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 e6 4.Cc3 Cbd7 5.Ag5 Ae7 6.e3 0–0 7.Tc1 Te8 8.Dc2 c6 9.Ad3 dxc4 10.Axc4 b5 11.Ad3 a6 12.Ce5 Ab7 13.Cxd7 Dxd7 14.Axf6 Axf6 15.Axh7+ Rh8 16.Ae4 e5 17.dxe5 Txe5 18.0–0 De7 19.Af3 Tc5 20.De2 Axc3 21.Txc3 Txc3 22.bxc3 Td8 23.Td1 Txd1+ 24.Dxd1 Rg8 25.h4 c5 26.Axb7 Dxb7 27.Dd6



Da la impresión que las blancas tienen enorme supremacía en el final: peón de más y fuerte posición de la dama. Parece natural 27… c4, pero entonces luego de 28.f3 Dc8 29.e4 la dama negra queda atada en la maniobra y la derrota se hace inevitable. Capablanca por todos los medios procura activar la dama y obtener peón pasado.

27… b4!

Ahora, en caso de 28.cxb4 Dxb4 29. Dxa6 c4!, el peón c salva a las negras. Las blancas deberían haber seguido el único camino de éxito 28.c4! Dc8 29. Db6! (amenazaba 29… a5) Df5! 30. Dxa6 Rh7!! 31. Da7 De5 (32. Dxf7?! Da1+ 33.Rh2 Dxa2), Rubinstein decide que hay otro camino de victoria.

28.Dxc5 bxc3 29.Dxc3 Db1+ 30.Rh2 Dxa2 31.Dc8+ Rh7 32.Df5+ g6 33.Df6

La situación se aclaró. La enorme supremacía de peones blancos en el flanco rey no vale nada en comparación con el modesto peón negro en la casilla a6.

33…a5 34.g4 a4 35.h5 gxh5 36.Df5+

Reconocimiento de la supremacía del adversario en el juego de final. En efecto, luego de efectuar las movidas 36.gxh5 De6! Arriesgaban perder sólo las blancas.

36… Rg7 37.Dg5+ Rh7 38.Dxh5+ Rg7 ½–½

Asombrosa la facilidad con que Capablanca defendió su peor posición. Pero esa facilidad demuestra su extraordinario virtuosismo.

Valoren la defensa, aprendan a defenderse, un escudo fuerte puede resistir el golpe de cualquier espada.

La lección siguiente estará consagrada al estudio de los principales métodos modernos de defensa.



Lección 19

La hora del contraataque

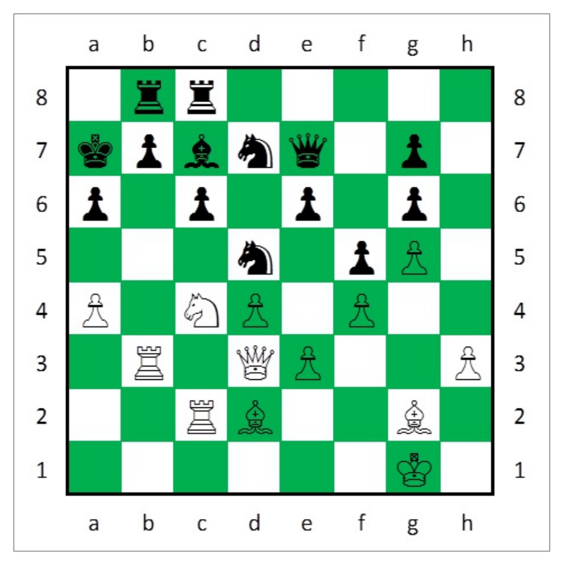
En los últimos, digamos, 50 años, el ajedrez se hizo mucho más dinámico, más refinado y sutil es el arte del ataque. Esto, a su vez, provocó reacción contraria. A medida que se afilaba la espada, iba modernizándose y adquiría mayor solidez el escudo.

Ante todo creció bruscamente el papel de la defensa activa, llamada a crear contra amenazas. En otras palabras, bajo la lluvia de proyectiles fueron perfeccionándose con rapidez y eficacia los métodos de contraataque.

Tuve la suerte de enfrentar muchas veces al magnífico académico del ajedrez Tigram Petrosian, prematuramente fallecido. En pláticas me donaba generosamente su inapreciable experiencia. Los topes en el tablero con este maestro fenomenal de la defensa fueron para mí de extraordinaria utilidad. Largo tiempo yo no podía comprender cómo, o más justo cuándo se frustró mi ofensiva que parecía irresistible en la partida del supertorneo de Tilburg en 1981.

Kasparov, G (2630) - Petrosian, T (2585) [D22]
Interpolis Tilburg (7), 10.1981

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 Ag4 5.Axc4 e6 6.h3 Ah5 7.Cc3 a6 8.g4 Ag6 9.Ce5 Cbd7 10.Cxg6 hxg6 11.Af1 c6 12.Ag2 Dc7 13.0–0 Ae7 14.f4 Cb6 15.g5 Cfd7 16.Dg4 0–0–0 17.Tb1 Rb8 18.b4 Cd5 19.Ca4 f5 20.Dg3 Cxb4 21.Ad2 Cd5 22.Tfc1 Ra7 23.De1 Aa3 24.Tc2 Dd6 25.Tb3 De7 26.De2 Tb8 27.Dd3 Ad6 28.Cb2 Thc8 29.Cc4 Ac7 30.a4



Luego se sacrificar un peón en la apertura, logré estrechar al máximo las piezas negras. Además era evidente que el rey negro se hallaba mal ubicado. Ahora por ejemplo, amenaza a4-a5 y no está claro cómo evitar el peligro de Tb2 y Db1. La situación constreñida de las piezas negras hace una defensa pasiva sin perspectivas. Y Petrosian se decide a una jugada que parece embate de desesperación.

30…b5 31.axb5 cxb5 32.Ta2!

Yo tenía la impresión de que las negras estaban al borde de la catástrofe, porque el desmoronamiento de sus posiciones en todas las líneas abiertas del flanco dama parecía inevitable. Pero Tigram Petrosian desde ese momento encuentra tales jugadas que todo lo que ocurre en el tablero se asemeja a algo místico.

32… Rb7!

La mayoría de maestros, sin dudas, preferiría aquí 32… Ad6 devolviendo el peón 33… Txb5 34. Cxd6 Dxd6 35. Dxb5, y al obtener peor posición, de todas formas evitar la catástrofe. No sé con qué olfato mi respetado adversario determinó que en b7 el rey estaría más seguro, pero esa decisión me causó efecto psicológico inesperado. Como antes, yo seguía viendo que la potencia ofensiva de mis piezas era grande, pero la jugada sorpresiva del rey embrolló mis ideas.

33.Ab4?

Aunque parezca extraño, esta jugada, a primera vista natural, que intensificaba la tensión, resultó grave error. Yo comprendía que el sostén de la posición de las negras era el punto d5, pero no veía la forma de alcanzarlo. Ya cuando volví a Moscú encontré el plan ganador: 33.Ca3! Ab6 34.Cc2! Ta8 35.Cb4 Dd6 36.e4! fxe4 37.Dxe4 Ta7 38.Dxg6 Axd4+ 39.Rh1 C7b6 40.f5!+-. Como ven, la victoria no era fácil y para descubrirla se requería tiempo, había que penetrar hondo en los secretos de la posición.

33… De8!

Sólo ahí, el peón b5 debe estar bien protegido. Si 33…Dd8? 34.e4! fxe4 35.Dxe4 De8 36.Dxd5+! exd5 37.Axd5+ Ra7 38.Txa6+! Rxa6 39.Ta3+ Aa5 40.Txa5++.

34.Ad6 Ta8 35.Db1

Aquí sentí la primera vez vagos temores por el feliz desenlace de mi ofensiva y resolví simplemente sacar las piezas a posiciones de ataque con la esperanza de asestar algún golpe combinatorio. Pero la réplica siguiente del excampeón mundial me dejó completamente azorado.

35… Rc6!!

¡Qué jugada! El propio rey da un paso al encuentro del ejército blanco saliendo del refugio de peones. Pero eso no fue imprudencia, sino cálculo concreto. Ahora, inesperadamente las blancas deben preocuparse del liberar a sus piezas enredadas sin pérdidas materiales. Todavía habría salvación, mas desgraciadamente, atolondrado por la ingeniosa defensa del contrincante, no encontré mejor continuación y perdí en pocas jugadas.

36.Tba3? bxc4 37.Txa6+ Txa6 38.Txa6+ Ab6 39.Ac5 Dd8 40.Da1 Cxc5 41.dxc5 Rxc5! 0–1

¡El rey además de defenderse a si mismo condujo a su ejército a la victoria!

La conclusión principal que se debe hacer al analizar este caso es: hay que aprender a conservar siempre sangre fría y claridad de pensamiento al chocar con el ataque enemigo. Entonces usted podrá no sólo rechazarlo con éxito, sino también elegir el momento adecuado para pasar a contraataque, en fin de cuentas el método más eficaz de defensa.

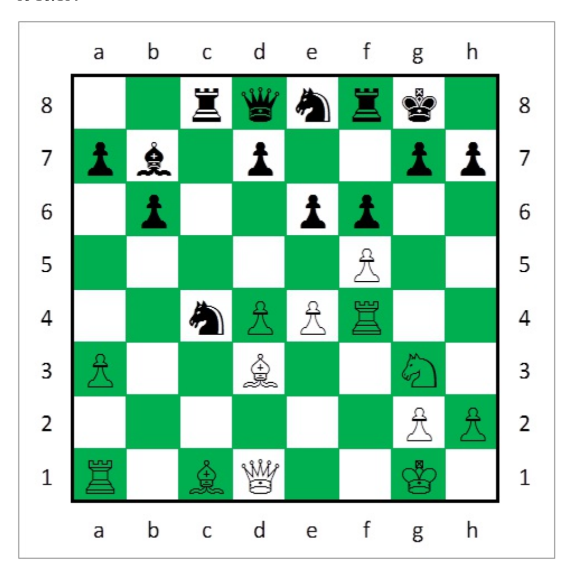
Vean un ejemplo clásico de contraataque en la estupenda partida de dos

titanes del ajedrez.

Geller, E - Euwe, M [E28]

Candidates Tournament Zuerich (2), 31.08.1953

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3 c5 5.a3 Axc3+ 6.bxc3 b6 7.Ad3 Ab7 8.f3 Cc6 9.Ce2 0–0 10.0–0 Ca5 11.e4 Ce8 12.Cg3 cxd4 13.cxd4 Tc8 14.f4 Cxc4 15.f5 f6 16.Tf4



El ataque blanco parece temible. Necesitan apenas dos jugadas para trasladar la dama y la torre a la línea h, después de lo cual, prácticamente, todas sus piezas (excepto otra torre en la casilla a1) participarán en el asalto a los reductos del rey enemigo. Pero el excampeón mundial Max Euwe en toda su vida jugó más de 70 partidas con el magnífico artífice del ataque Alexandr Alekhine y es difícil turbarlo.

16…b5!!

No es pérdida inútil de tiempo, sino comienzo de encarnación de un plan maravilloso. La defensa pasiva de la fortaleza real a las negras no ofrece perspectivas porque sus piezas disponen de ínfimo espacio para maniobrar y la mitad de ellas no puede participar en la defensa del rey. Comprendiendo esto, Euwe decide efectuar lo antes posible contrajuego en el centro, donde las posiciones de sus piezas no son peores que de las blancas.

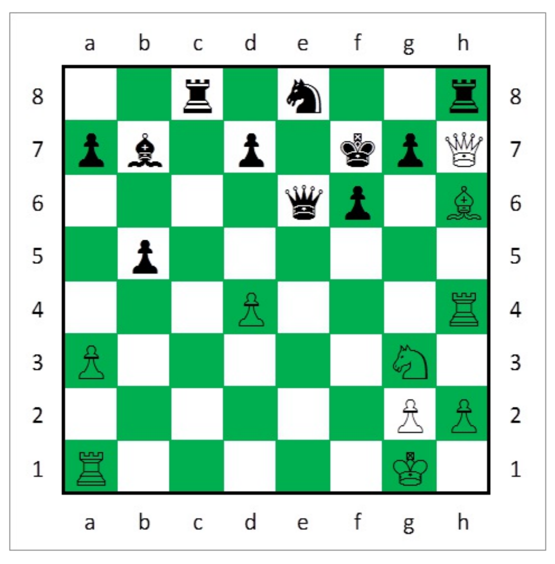
17.Th4 Db6 18.e5! Cxe5 19.fxe6 Cxd3 20.Dxd3

Las negras cambiaron el alfil de casilla blanca peligroso en el ataque. Y abrieron la gran diagonal a su alfil, que tomó bajo fuego el punto g2, vital para las blancas. Pero de todas formas da la impresión que las blancas consiguieron más, ya que irrumpieron con su dama en la fortaleza real.

20…Dxe6! 21.Dxh7+ Rf7 22.Ah6

La situación de las negras parece crítica. A las blancas sólo les queda trasladar la torre de a1 a f1 y de inmediato surgirán amenazas de mate al rey contrario. Pero justamente ahora, Euwe asesta un golpe táctico de distracción y realiza un ataque relámpago.

22…Th8?!!



23.Dxh8 Tc2!

La situación en el tablero cambió de golpe y bruscamente. Ahora, ya amenaza mate a las blancas: 24… Txg2+ 25. Rf1 Dc4+, etc. Cuando acabó el torneo, los grandes maestros después de muchas horas de análisis llegaron a la conclusión de que las blancas podían salvarse haciendo varias movidas únicas y difíciles de encontrar durante el juego. Una de las variantes era: 24.d5! Db6+ 25. Rh1 Df2 26. Tg1 Axd5 27. Te4 Axe4 28. Cxe4 Dh4 29. Axg7 Dxe4 30. Df8+ Re6, etc. Agotado por la lucha, Gueller no encontró solución justa y la partida terminó muy rápido.

24.Tc1? Txg2+ 25.Rf1 Db3! 26.Re1 Df3! 0–1

¿Por qué fracasó ese ataque, aparentemente tan peligroso, de las blancas? Porque fueron a la ofensiva con grandes fuerzas, pero inquietó al rey, de hecho, sólo la dama, mientras que las demás piezas jugaron el papel más bien de

observadores. En el contraataque de las negras, enfilado al punto g2, por el contrario, actuaron varias piezas. Euwe logró triunfar también porque se defendió con las mínimas fuerzas. Fue una defensa típica económica, que el gran Lasker consideraba exponente de alto nivel de juego.

De modo que al defenderse no pierdan la calma, cuando amenaza el rival no lancen todas las piezas a la defensiva, economicen fuerzas para el contraataque y esperen pacientes el momento oportuno.

Lección 20

Reyes en oposición

El ajedrez para la mayoría de los aficionados es ante todo un juego que permite encarnar diferentes variantes tácticas de bellas e inesperadas combinaciones. Cuantas menos piezas queden en el tablero, tanto menos interesante, en su opinión, se hace la partida. Y el final para muchos se asemeja a un triste y aburrido desierto con raros oasis. ¡Cómo se equivocan!

El final, última fase de la lucha ajedrecística, encierra en sí una riqueza inagotable para plasmar ideas originales, llevar a efecto planes de largo alcance. Sólo que en la ejecución de los planes trazados se requiere mucha mayor precisión que en el medio juego. La posición después de una apertura no muy afortunada puede corregirse con acciones emprendedoras en medio juego, a la vez que los yerros en esta fase de la partida pueden compensarse con juego hábil en el final. Pero las fallas en el final, igual que las fallas del guardameta en el fútbol, con mayor frecuencia son irreparables. Recuerde: el ajedrecista no logrará grandes éxitos si no ama, y lo fundamental, no sabe jugar los finales.

No por casualidad, todos los campeones mundiales pasaban gustosos a la fase final de la partida, donde se destacaban por su arte. Auténticos virtuosos de finales eran Emmanuel Lasker, José Raúl Capablanca y Mijail Botvinnik.

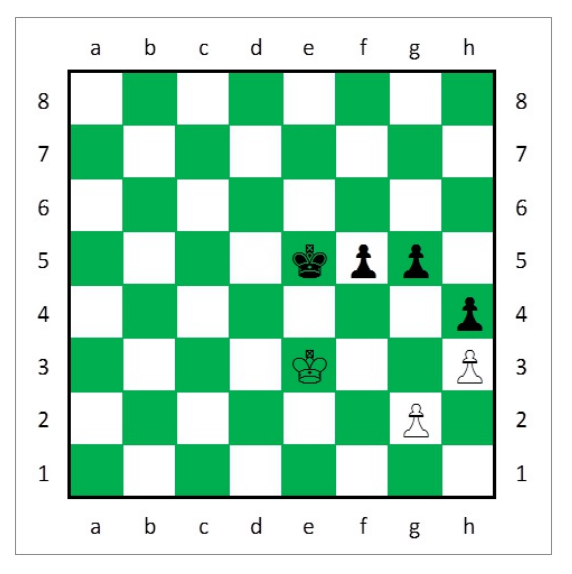
Enorme provecho en la asimilación de la técnica de finales me dieron las lecciones del excampeón mundial Mijail Botvinnik. Diez años atrás, él me convenció de la necesidad de estudiar minuciosamente y recordar las posiciones y métodos tipo en esta fase del juego.

El gran Capablanca aconsejaba iniciar el perfeccionamiento del juego del final por estudio de finales simples de peones. ¿Para qué? Pues la posibilidad de que tropiece con ellos en sus partidas es ínfima. La primera refutación de este pragmatismo ingenuo la recibí en 1978, en el torneo clasificatorio del campeonato nacional, celebrado en Daugavpils. En las postrimerías del torneo, en una partida que jugué con negras, después de la 45ª. Movida de las blancas en el tablero se dio esta posición.

Alburt, L(2510) - Kasparov, G (2200) [E74]

URS-ch sf Daugavpils (8), 06.1978

1.c4 Cf6 2.Cc3 g6 3.d4 Ag7 4.e4 d6 5.Ae2 0–0 6.Ag5 c5 7.d5 h6 8.Af4 e6 9.dxe6 Axe6 10.Axd6 Te8 11.Cf3 Cc6 12.0–0 Da5 13.Cd2 Ted8 14.Cb3 Db6 15.Ca4 Db4 16.Cbxc5 Axc4 17.Axc4 Dxc4 18.Cxb7 Cxe4 19.Tc1 Db5 20.Cxd8 Txd8 21.Dc2 Cd4 22.Dxe4 Ce2+ 23.Rh1 Cxc1 24.Txc1 Txd6 25.Dc2 Dg5 26.Td1 Df5 27.Dc1 Txd1+ 28.Dxd1 Dxf2 29.Dg1 Dc2 30.b3 Dxa2 31.Cc5 Dd2 32.Db1 Ad4 33.Cd3 De3 34.Cb4 h5 35.Dd1 h4 36.Cc2 Dxb3 37.Dxd4 Db1+ 38.Dg1 Dxc2 39.Dxa7 Dd1+ 40.Dg1 Dxg1+ 41.Rxg1 Rg7 42.Rf2 Rf6 43.Re3 Re5 44.Rf3 f5 45.Re3 g5 46.h3



En este momento, numerosos espectadores ponían en duda que las negras fuesen capaces de vencer. Yo, mientras tanto, comprobé mi método conocido de

ganancia. Al principio las negras deben obtener peón pasado aprovechando la amenaza de eludir al rey blanco por el flanco:

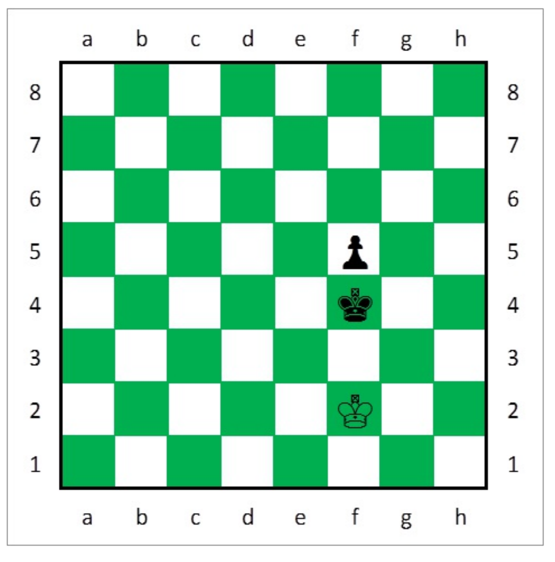
46… Rd5 47.Rd3 Rc5! 48.Rc3

Las blancas no tienen elección.

48.… g4! 49.Rd3 gxh3 50.gxh3 Rd5 51.Re3 Re5 52.Rf3 f4 53.Rf2 Re4 54.Re2 f3+ 55.Rf1

A primera vista, el rey negro no puede seguir abriéndose paso, resulta ahogado después de 55… Rf4 56.Rf2 Re4 57.Rf1 Re3 58.Re1 f2+ 59.Rg1 Rf3. Pero yo sabía que no era así. En la situación creada hay que entregar el turno a las blancas, ponerlas en situación de zugzwang, cuando no hay jugadas útiles. Eso se logra con oposición lejana de reyes.

Aquí llegó la hora de explicar a los aficionados qué es oposición y cómo se manifiesta. La actividad del rey en el final de peones es la base del éxito. El rey debe procurar, ante todo ocupar el mayor espacio posible, desplazando con este objeto al rey enemigo cada vez más lejos. Por eso, con mayor frecuencia esta pieza de ajedrez debe ir delante de los peones. En la lucha de los reyes por el espacio tiene suma importancia aprovechar hábilmente la oposición de los reyes. La más eficaz es la llamada oposición cercana. Veamos un ejemplo clásico.



Ambos reyes están en oposición. Esta es ventajosa para quien la ocupó, es decir, hizo la última jugada. Si ahora mueven las blancas, ellas se ven obligadas a permitir que eludan a su rey y se corone el peón:

1.Rg2 Re3! 2.Rf1 f4 3.Re1 f3 4.Rf1 f2 5.Rg2 Re2, *etc.*

Si mueven las negras, ellas no están en condiciones de desplazar al rey y deben resignarse a tablas, ya que después de:

1.… Re4 2.Re2! f4 3.Rf2 f3 4.Rf1! Re3 5.Re1 f2+ 6.Rf1 Rf3, *surge la posición de ahogado. La oposición lejana, cuando separan a los reyes no una sino tres horizontales, es un método más fino con el cual se asegura el paso a la oposición cercana.*

En nuestro caso, el peón f3 no permite al rey blanco, obligado antes de eso a ubicarse en f1, ocupar la casilla e2 estando el rey negro en e4.

55.… Rf5! 56.Rg1

Después de 56. Rf2 Rf4, de la oposición cercana se apoderan las negras y luego de 57. Rg1 Rg3 capturan el último peón blanco.

56.… Re5 57. Rf1 Re4! 0-1

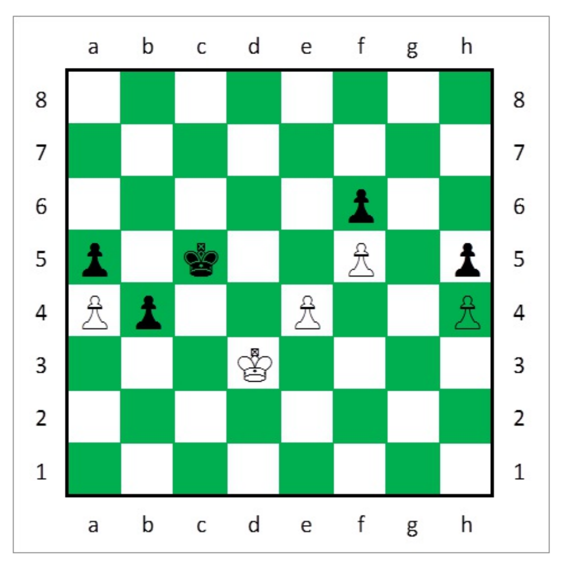
Ahora, la casilla e2 para el rey blanco es inaccesible y eso hace su resistencia inútil.

Es interesante que al cabo de cinco años, en el gran torneo internacional de la ciudad yugoslava de Niksic, logré ganar la partida con igual procedimiento.

Seirawan, Y (2605) - Kasparov, G (2690) [D34]

Niksic (1), 1983

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.g3 Cf6 7.Ag2 Ae7 8.0–0 0–0 9.Ag5 cxd4 10.Cxd4 h6 11.Axf6 Axf6 12.Cb3 d4 13.Ce4 Ae7 14.Tc1 Db6 15.Cec5 Td8 16.Tc4 Axc5 17.Cxc5 Dxb2 18.Dc2 Dxc2 19.Txc2 Tb8 20.Tb2 Td6 21.Td1 b6 22.Cb3 Ab7 23.Tbd2 Tbd8 24.Rf1 Aa6 25.Axc6 Txc6 26.Cxd4 Tc5 27.Cb3 Txd2 28.Txd2 Tc7 29.Td8+ Rh7 30.Re1 Ac4 31.Rd2 g6! 32.Cc1 Rg7 33.a3 Rf6 34.e3?! Re7 35.Td4 Td7 36.Rc3 Txd4 37.Rxd4 b5 38.Cd3 Axd3 39.Rxd3 Rd6 40.e4?? g5! 41.f4 gxf4 42.gxf4 Rc5 43.Rc3 a5 44.Rd3 h5 45.h4! b4 46.a4 f6 47.f5!



De inmediato salta a la vista la posibilidad de irrupción del rey negro hacia los peones del flanco rey 47… b3 48. Rc3 b2 49. Rxb2 Rd4. Pero si continúa 50. Rb3 Rxe4 51. Rc4 Rxf5 52. Rb5 Rg4, a las pocas jugadas resulta un final de damas tablas con único peón negro h. Yo vi la posibilidad, aprovechando la oposición lejana y ponerlo en situación zugzwang.

47… Rc6! 48.Rc4 Rc7! 49.Rd3 Rd7!

Describiendo un triángulo, el rey negro alcanzó su objetivo y ahora está listo para la marcha triunfal de vuelta a c5.

50.Re3 Rc6 51.Rd3 Rc5

Ahora el rey blanco debe ceder camino.

52.Re3 b3!

La última jugada es la única precisa. La natural 52… Rc4 conducía a tablas: 53.e5! Rd5 54.e6! Rd6.

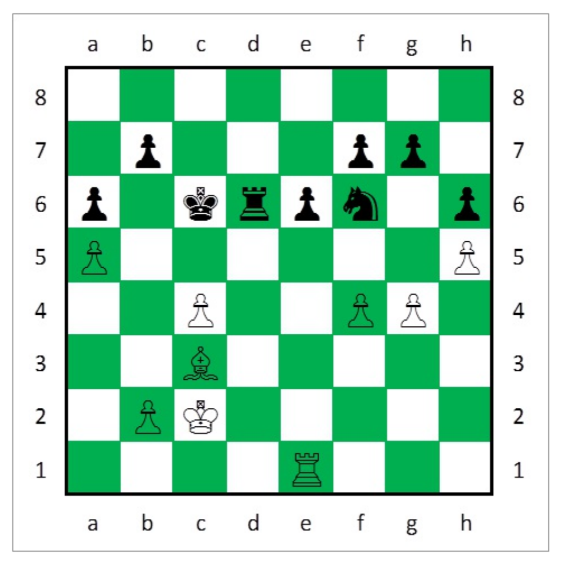
53.Rd3 Rb4 54.e5 Ra3! 0–1

Y de nuevo la única respuesta precisa. Porque después de 54… b2 55. Rc2 Ra3 56. Rb1 ganaban ya las blancas. Ahora se ve el desenlace lógico 55.exf6 b2 56. Rc2 Ra2 57.f7 b1D+ A las blancas paras salvarse les falta un tiempo. Por eso se rindieron.

La tercera vez, el conocimiento de métodos tipo en final de peones me salvó de larga continuación en la partida con Milan Vukic (Yugoslavia) por el campeonato europeo-80 de equipos, donde mi rival jugó con negras.

Kasparov, G (2595) - Vukic, M (2460) [B19]
EU-chT (Men) Skara (7), 1980

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cd2 dxe4 4.Cxe4 Af5 5.Cg3 Ag6 6.h4 h6 7.Cf3 Cd7 8.h5 Ah7 9.Ad3 Axd3 10.Dxd3 e6 11.Ad2 Dc7 12.0–0–0 Cgf6 13.Ce4 0– 0–0 14.g3 Cxe4 15.Dxe4 Ae7 16.Rb1 The8 17.De2 Ad6 18.The1 Te7 19.c4 c5 20.Ac3 Cf6 21.Ce5 cxd4 22.Txd4 Axe5 23.Txd8+ Dxd8 24.Axe5 Td7 25.Ac3 Db6 26.g4 Dd6 27.f3 a6 28.a4 Dd3+ 29.Rc1 Rc7 30.Dxd3 Txd3 31.Tf1 Rc6 32.Rc2 Td7 33.a5!+- Ce8 34.Te1 Td6 35.f4 Cf6?



Las blancas tienen ventaja posicional, merced a un fuerte alfil y dos cadenas de peones que estrecharon considerablemente a las negras en ambos flancos. Generalmente, para plasmar la ventaja posicional se requiere tiempo. Pero en este caso, la lucha termina asombrosamente rápido. Las blancas al principio cambian a su fuerte alfil.

36.Axf6! gxf6 37.Td1! 1-0

Ahora, a las negras no les queda otra cosa que entregar la partida, porque el final de peones 37… Txd1 38.Rxd1 Rd6 39.g5! se gana con facilidad. Sí, las negras tienen supremacía de peones en el flanco rey, pero por defecto de la estructura de peones (e6, f7, f6 y h6) no están en condiciones de impedir a las blancas que tengan ahí peón pasado. Sólo pueden alcanzarlo con el rey 39… fxg5 40.fxg5 Re7 41.gxh6 Rf8. Pero entonces las blancas inician las acciones en el otro extremo del tablero 42.b4 Rg8 43.b5. Se origina un segundo peón pasado que es

imposible de parar.

Pido disculpa a los lectores porque todos los ejemplos citados fueron tomados de mi práctica. Eso lo hice para que se convencieran de cuán provechosos es tener conocimiento concreto de este tipo de final.

Aconsejo analizar minuciosamente los finales, eso les reportará indudable utilidad. Les ayudarán manuales especiales. Por ejemplo, *Últimas lecciones de ajedrez* de José Raúl Capablanca, que dio en 1941, compiladas en un librito, y la obra de muchos tomos *Finales de ajedrez* del conocido gran maestro soviético Yuri Averbaj.

Lección 21

Ataque en la Fase Final

En la lección anterior conocimos los principios fundamentales y algunos procedimientos técnicos de juego en la fase final. Recordaré a los aficionados al ajedrez una de las reglas básicas que es preciso observar en final de peones. El rey debe procurar ante todo conquistar el mayor espacio posible, desplazando cada vez más al rey enemigo.

Ahora cuando se publican manuales de finales en grandes tiradas, para familiarizarse con ellos sólo se requiere deseo y tiempo. Además, las aperturas fueron estudiadas tan a fondo que ya al comienzo de la partida el ajedrecista está obligado a prever las singularidades de las posiciones finales probables.

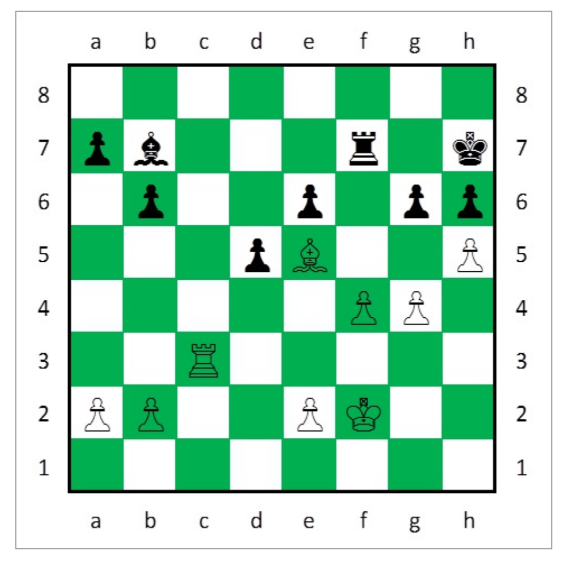
El ejemplo más simple sobre este tema es una de las variantes de la defensa Caro-Kan 1.e4 c6 2.d4 d5 3. Cc3 dxe4 4. Cxe4 Cf6 5. Cxf6+ exf6, cuando las negras voluntariamente, queriendo fortalecer la capacidad defensiva del futuro refugio de su rey, acceden a perspectivas sin dudas peores de final.

En esta lección estudiaremos métodos de juego en final con alfiles de casillas de distinto color. Las partidas en las que los rivales tienen dichos alfiles a menudo terminan en tablas. Incluso en los casos en que uno de los bandos tiene dos peones de ventaja. Pero otras perspectivas ofrecen la situación cuando en el tablero, además de esos alfiles quedan torres. En tal caso, hasta con igual cantidad de peones y estructura normal de peones, puede asegurar considerable supremacía una distribución más activa de las piezas.

Kasparov, G (2625) - Gheorghiu, F (2605) [E16]
Moscow (2), 04.1981

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.g3 Aa6 5.Cbd2 Ab7 6.Ag2 Ae7 7.0–0 0–0 8.Dc2 d5 9.cxd5 exd5 10.Ce5 c5 11.Cdf3 Cbd7 12.Af4 Ce4 13.dxc5 Cxe5 14.Cxe5 Axc5 15.Tad1 Dc8 16.Db3 Df5 17.Cd3 Tfd8 18.Cxc5 Cxc5 19.Db4 Tac8 20.Ae3² h6 21.Da3 Dd7?! 22.Ad4?! Db5 23.Ah3 Tc7 24.Df3 Ce6?! 25.Axe6! fxe6 26.De3 De8 27.Tc1 Tdc8 28.De5± Tf7 29.g4!? Tc6 30.f4?! 30… Dd7 31.h4 Dc7?! 32.Txc6 Dxe5 33.Axe5 Axc6 34.Tc1 Ab7 35.h5± Tf8 36.Tc7 Tf7 37.Tc3! Rh7

38.Rf2 g6



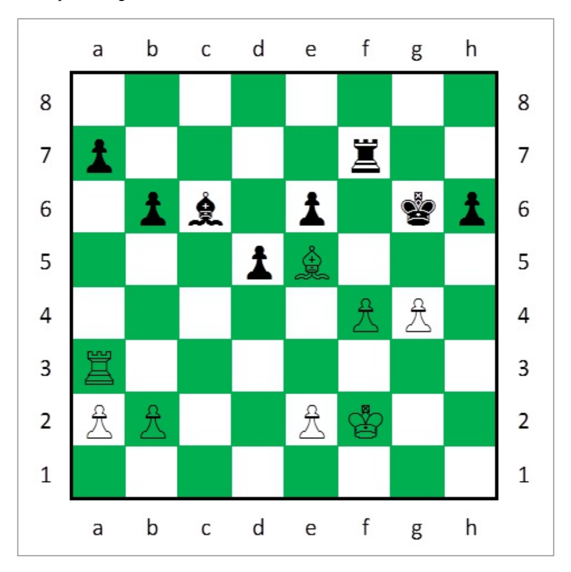
La situación de las negras es bastante difícil. El alfil blanco desde la casilla e5 junto con el peón h5 priva al rey negro de la posibilidad de maniobras, hablando figuradamente, lo encierran en la jaula. La torre negra se ve obligada a moverse por las casillas de la séptima horizontal, no dejando pasar la torre blanca a c7. Después de 39.Re3! gxh5 40.gxh5, yo evitaba fácilmente contratiempos en zeitnot y durante el análisis casero por lo visto encontraría la forma de ganar. Ahora me imagino así: la torre negras defiende el escaque c7, el alfil negro no deja pasar la torre c8, el peón b6 mantiene bajo fuego la casilla c5, y debe liquidarse sin falta. Para eso, los peones blancos se colocan en a4 y b5, mientras que el rey se traslada a d4. Después las blancas cambian torres y el alfil captura con facilidad al peón b6. Luego el rey irrumpe a través de c5 al flanco dama y

corona al peón b5. Pero este plan lo encontré fácil… en casa, cuando amargado me senté a analizar la partida que terminó tablas después de:

39.hxg6+? Rxg6 40.Ta3 Ac6 ½–½

Mi propuesta de concertar las paces asombró y alegró al adversario. Yo no quería seguir jugando, pues estaba presionado por el axioma aprendido en la infancia: *«alfiles de distinto color siempre dan tablas»*.

Ahora, incluso en la posición final jugaría a ganar aprovechando la pasividad de las piezas negras:



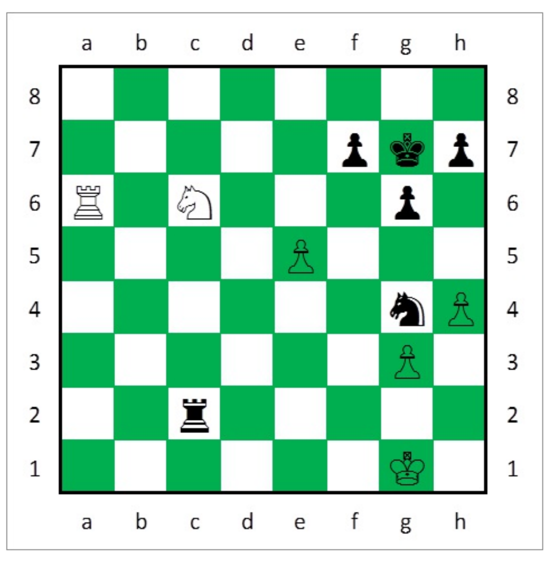
41. Tc3 Ab7 42. Re3 h5 43.gxh5+ Rxh5 44. Tc1 Rg6 45. Tg1 Rh7 46. Rd4 Aa6 47. Tg2!, no dejando pasar el alfil al flanco rey, como podría suceder si 47.e5 Ae2! Y luego e3, b3, a4. Después de eso, el desenlace de la contienda dependería de la maña de la torre blanca.

Dicen que nada enseña tanto al ajedrecista como el análisis de las causas de sus derrotas. Yo quisiera precisar esta afirmación sin dudas justa. Hay que investigar también la situación cuando usted hubiera podido reforzar la posición mas no lo hizo. Cualquier ocasión desaprovechada de jugar mejor incluso en partida tablas o ganada con dificultad es pérdida suya. Por eso hay que volver a analizar una y otra vez los errores propios independientemente del resultado del cotejo. Después de analizar el juego en dicha partida con Florin Gheorghiu me liberé para siempre de ingenuidad al valorar situaciones finales.

Un año después, enfrentando al gran maestro Bent Larsen, obtuve con negras mejor final de pocas piezas.

Larsen, B (2565) - Kasparov, G (2690) [D34]
Niksic (7), 1983

1.c4 e6 2.Cc3 d5 3.d4 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.g3 Cf6 7.Ag2 Ae7 8.0–0 0–0 9.b3 Ce4 10.Ab2 Af6 11.Ca4 Te8 12.Tc1 b6 13.dxc5 Axb2 14.Cxb2 bxc5 15.Ca4 Aa6 16.Te1 c4 17.Ch4 Da5 18.Cf5 g6 19.Cd4 Tac8 20.h4 Ce5 21.Ah3 Tc7 22.Cc2 cxb3 23.axb3 Ac8 24.Ag2 Cg4 25.Tf1 Ad7 26.Ta1 Axa4 27.Txa4 Dc3 28.Axe4 dxe4 29.e3 Dxb3 30.Txe4 Txe4 31.Dd8+ Rg7 32.Dxc7 Tc4 33.Cd4 Txc7 34.Cxb3 Tc2 35.Cd4 Ta2 36.e4 Td2 37.Cc6 a6 38.e5 Te2 39.Ta1 Txf2 40.Txa6 Tc2



A primera vista, las negras no tienen problemas. Su torre penetró en la segunda horizontal. Es evidente la debilidad de los peones blancos en e5 y g3. Pero en el tablero quedaron pocas unidades combativas. Para colmo, Larsen hizo la fuerte jugada

41.h5!

Provocando ulteriores cambios.

Como sabemos, no tienen defectos sólo las jugadas que dan mate. Las blancas, queriendo simplificar al máximo la posición, permiten que el rey negro se haga más activo. Ahora, él está dispuesto a participar en… el ataque a los reductos de su adversario. ¡No se asombren! En la fase final también se puede caer elementalmente bajo ataque.

41… Rh6! 42.hxg6 hxg6 43.Ta4! Rg5 44.Cd4 Tc3!

Las negras necesitan sólo atacar al rey. La aspiración de ventajas materiales,

digamos 44…Tc1+ 45. Rg2 Cxe5 46. Cf3+ conducía el juego a final de torres teóricamente igualado.

45.e6!

Luego de 45. Rg2 Cxe5, las negras ganan peón sin permitir cambio de caballos. Y aunque las chances de las blancas a empate continúan siendo significativas, no se ve el camino preciso para lograrlo

45… Txg3+ 46.Rh1?

De dos caminos hacia el resultado pacífico, las blancas eligen el más escabroso, donde el peligro se sufrir ataque de mate es superior. Si jugaran con mayor precisión 46. Rf1! f5 47.e7 Te3 48. Cc6! Cf6 49. Ta8 Te6 50. Tf8! f4 51. Rf2, las negras no tendrían recursos para consolidar su posición y el empate sería inevitable.

46… f5 47.e7 Te3 48.Cc6 f4!

Ahora las blancas tienen que defenderse del serio peligro que las amenaza.

Por ejemplo 49. Ta8 Te1+ 50. Rg2 Te2+ 51. Rf1 f3! 52.e8D Ch2+ 53. Rg1 f2+. La idea que parece haber sido tomada de un problema de ajedrez; 49.e5 Txe5 50. Ta5! tampoco salva las dificultades en la lucha por el empate, pues sigue 50… Txa5 51.e8D Tf5. El hielo por el que marchan las blancas hacia el empate es muy fino y sólo la respuesta paradójica 49. Cd4!! las salvaría. El control de la casilla f3 es el secreto de la posición, y eso se ve en las variantes. Por ejemplo 49… Txe7 50. Cf3+ Rf5 51. Ch4+. O bien 49… Rh4 50. Rg2! A total agotamiento conduce 49… Cf6! 50. Ta6! Txe7 51. Ce6+ Rg4 52. Cxf4. Pero movidas como 49. Cd4!! es increíblemente difícil encontrarlas durante el juego.

49.Ta5+? Rh4 50.Ta8

Es esta posición, el intento de plasmar una idea impresionante. Conduce a derrota: 50. Ce5! Porque sigue 50… Cxe5 51.e8D Te1+ 52. Rg2 f3+ 53. Rf2 Cd3+

50… Cf6! 51.Rg2 f3+ 52.Rf1 Rg3 53.Cd4 Cg4!

Ahora si 54.e8D, resuelve el desenlace de la lid 54… Ch2 55. Rg1 f2+. Hay que entregar el caballo.

54.Cxf3 Txf3+ 55.Rg1 Ch2! 56.Tf8 Tc3 0–1

Las blancas se rindieron, porque luego de 57. Tg1 Te3 desaparecieron sus últimas posibilidades de salvación.

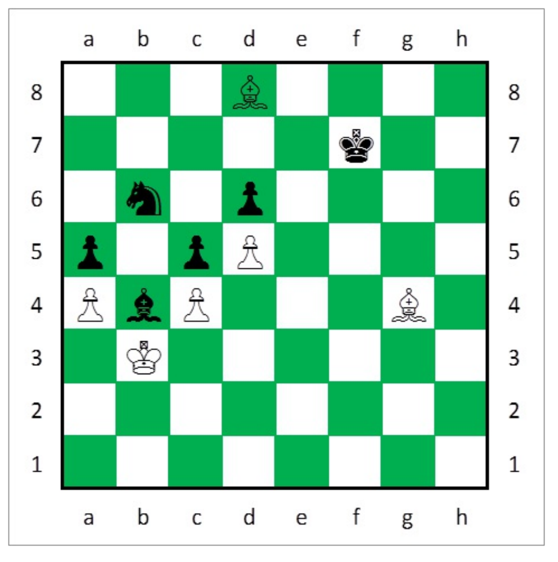
Con el ejemplo de mis propios errores, esta vez quise persuadirles de que busquen chances en cualquier posición de la fase final. Incluso habiendo en el tablero pocas fuerzas e igualdad material puede crearse un ataque irresistible.



Lección 22

Fortalezas en el tablero

Uno de los métodos de defensa en la fase final es construir fortalezas inexpugnables, para lo cual sirven de material de construcción fundamental cadenas de peones. Veamos como ejemplo el final de la partida disputada en el campeonato de Georgia entre las maestras Tsiuri Kobaidze y Mziei Tsereteli.



La suerte del rey negro está decidida. A la jugada natural 1… Ca8, las blancas mueven 2.Ah5+, y después trasladan el rey al flanco dama, donde él aniquila a todas las piezas negras. Pero qué pícaras son las mujeres. ¡Apenas dos jugadas necesitaron las negras para hacer tablas! Apenas dos, pero qué brillante.

Kobaidze, T - Tsereteli, M

Tbilisi

1…Re8! 2.Axb6 Re7!!

¡El objetivo fue logrado!

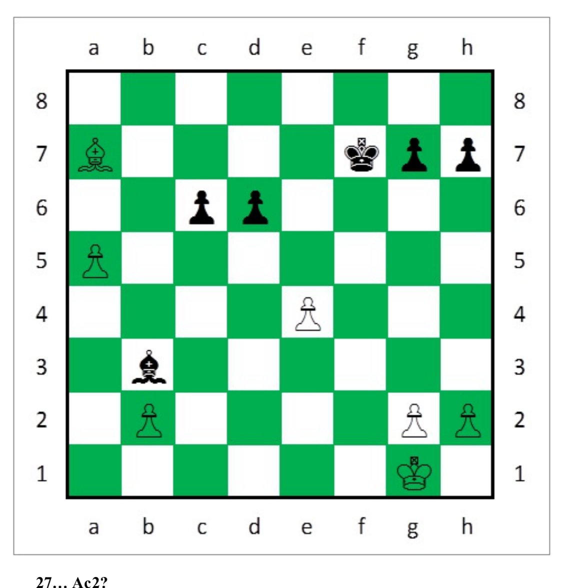
Al rey negro es imposible sacarlo de la casilla e7. En cuanto al alfil, nada puede impedirla andar por la diagonal a5-e1. Por cuanto los acontecimientos fundamentales pueden ocurrir sólo en lasa casillas negras, uno de los alfiles blancos es completamente inútil y el otro está cautivo para siempre en el campo adversario.

Otra fortaleza todavía más sutil fue construida en la partida del excampeón mundial Max Euwe con el canadiense Daniel Janowsky en el gran torneo internacional de 1946 en Groningen.

Euwe, M - Yanofsky, D [E46]

Staunton mem Groningen (1), 1946

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3 d6?! 5. Cge2 0–0 6.a3 Axc3+ 7.Cxc3 e5 8.Ae2 De7 9.0–0 Af5 10.f3 Cc6 11.Cd5! Cxd5 12.cxd5 Cb8 13.e4 Ac8 14.Ae3 exd4 15.Dxd4 f5 16.Tac1 c5! 17.dxc6 Cxc6 18.Da4 fxe4 19.Dxe4 19…Dxe4 20.fxe4 Txf1+ 21.Axf1 Ae6 22.Ab5 Tc8 23.Axc6 Txc6 24.Txc6 bxc6 25.Axa7= Rf7 26.a4 Ab3 27.a5



27… Ac2?

Después de 27…c5 28.a6 Aa4 29.e5 Re6 las negras conseguían tablas sin

particular dificultad, pero estimando que al objetivo conducían todos los caminos jugaron rectilíneamente y negligentemente…

28.Ac5!

Así, las blancas tienen dos peones de más. Pero tal es la particularidad de los finales con alfiles de distinto color que tan gran ventaja material no garantiza de ningún modo la victoria. Las negras emprenden la construcción de la fortaleza y al principio lo hacen con bastante habilidad.

28…Ad3 29.Axd6 Axe4 30.a6 c5 31.Axc5 h5! 32.Rf2 Ad3! 33.a7 Ae4 34.g3 Re6 35.Re3

En rigor, la fortaleza ya está construida, sólo hay que saber sus dimensiones exactas. Las negras razonaron muy simple: los peones blancos del flanco dama sin ayuda del rey no pueden coronarse, pero el rey no puede prestarles concurso. Hallándose en la casilla b6, el rey blanco no tiene posibilidad de avanzar si el rey negro está en d7. Si el rey blanco ocupa la casilla c5, sus maniobras serán estorbadas por el rey negro desde e6. ¿Y si el rey blanco queda en su sitio, dónde en qué posición debe estar el rey negro? Quien siguió atentamente nuestros razonamientos, sin titubear responderá: «¡En la casilla f5!», Janofsky vio la jugada 35…Rf5!, que garantizaba tablas luego de 36.Af8 g6 37.Rd4 Aa8 38.Rc5 Re6 39.b4 Rh1 40.b5 Aa8 41.Rb6 Rd7 42.Ra6 Ah1 43.b6 Rc8, etc. Pero Janofsky resolvió demostrar que el rey no debe ir sin falta al flanco rey, porque ahí las blancas no podrán organizar la incursión de peones. ¡Error fatal!

35…Ag2? 36.Rf4! 36…g6 37.g4! hxg4 38.Rxg4 Ah1 39.Rg5 Rf7 40.Ad4 Ag2 41.h4 Ah1 42.b4 Ag2

¿Pero a lo mejor las negras podían impedir el paso del rey a f5, jugando 42… Ae4 desgraciadamente no. Luego de 43.h5 gxh5 el rey se abre paso al objetivo 44.Rf4! Ah1 45.Re5 Re8 46.Rd6 etc.

43.b5 Ah1

A primera vista, las blancas no mejoraron en absoluto su posición y después de 18.b6 Aa8, en efecto, no pueden irrumpir con el rey en el flanco dama. Pero siguió

44.Af6

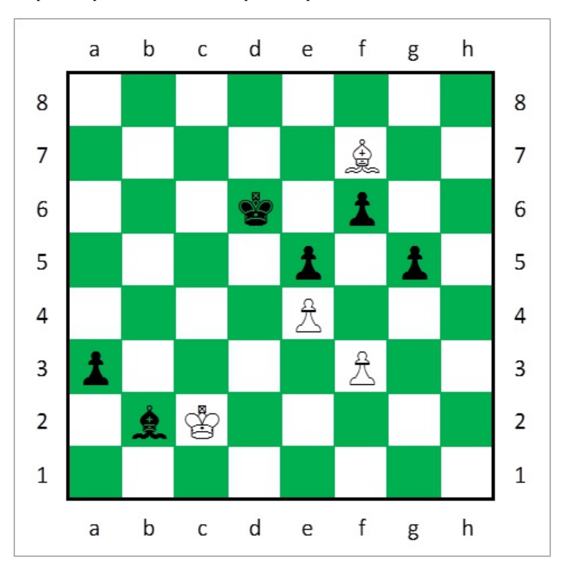
Y de pronto se aclaró que la fortaleza negra tan bella por fuera fue destruida con una sola jugada imprudente 35… Ag2. ¡Qué impresionante es el final de la partida!

44…Ag2 45.h5!+- gxh5 46.Rf5!!

46.Rf5 Ah1 (46…Ad5 47.Re5 Ah1 48.Ah4 Re8 49.Rd6 etc.) 47.Ah4 Ag2 48.Re5 Ah1 49.Rd6 Re8 50.Rc7 O] **1–0**.

Analicemos otro final, donde los rivales tienen asimismo alfiles de distinto color. En esas posiciones, el ajedrecista con ventaja debe tratar de crear peones pasados en diferentes flancos. Si logra eso, el rey no tendrá dificultad de abrirse camino a uno de tales peones y la victoria estará cerca. Veamos un ejemplo

simplísimo que ilustra otro método para romper la fortaleza en el tablero.

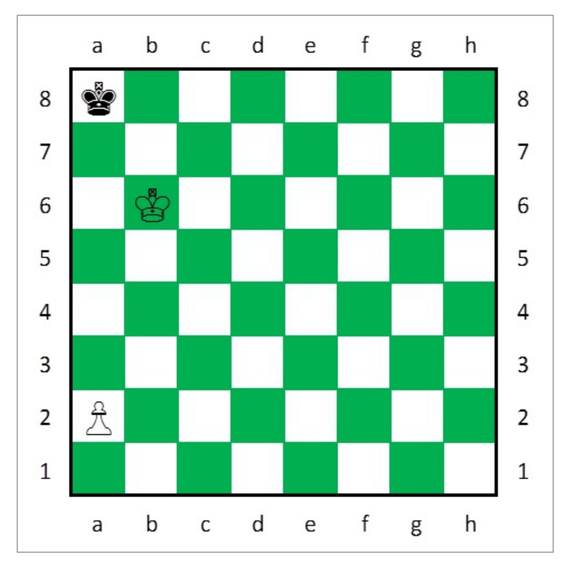


Las negras tienen dos peones de más. Pero al flanco dama no pueden entrar. Si el rey negro va al flanco rey, allí se dirigirá su custodio, el rey blanco. Sin embargo, aquí no hay ni indicio de fortaleza. Para convencerse de esto basta hacer apenas tres jugadas:

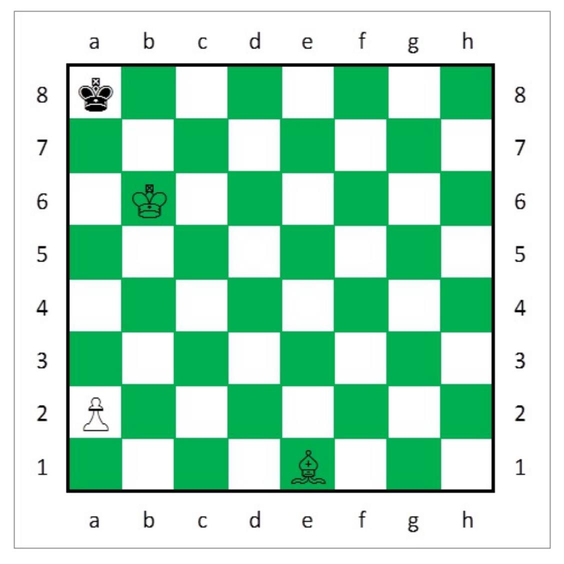
1…f5! 2.exf5 e4! 3.fxe4 Re5 El momento en que las fuerzas se emparejaron, desaparecieron las chances de salvación de las blancas, pues el rey no puede emparchar en dos flancos. Lo que viene después está claro. **4.Rd3 Rf4 5.Ad5 Rg3 6.Re2 g4 7.Rf1 Rh2**. Y las negras vencen.

Así conocimos algunos métodos de defensa al final de la partida. Otro método de defensa es crear micro fortalezas de 2-5 piezas. Pongan al rey negro en a8, al blanco en b6, y un peón blanco en cualquier casilla de la línea a. Se convencerán fácilmente que el rey negro se afirmó en el escaque a8 y será imposible

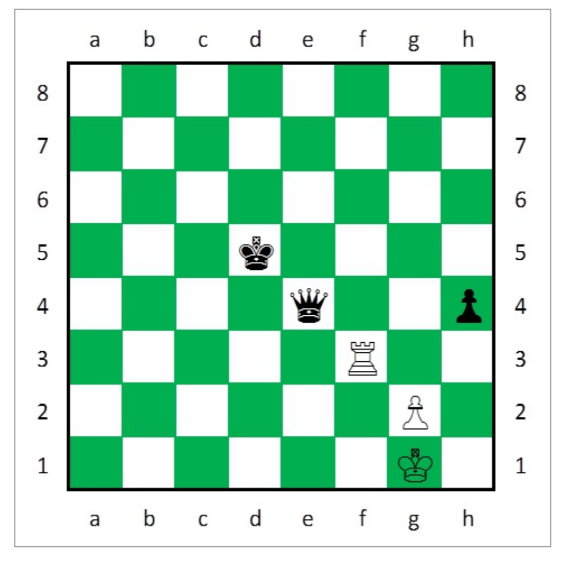
promocionar al peón.



Lo más asombroso consiste en que si ponemos todavía un alfil blanco maniobrando por las casillas negras, las chances de victoria de las blancas no crecerán.

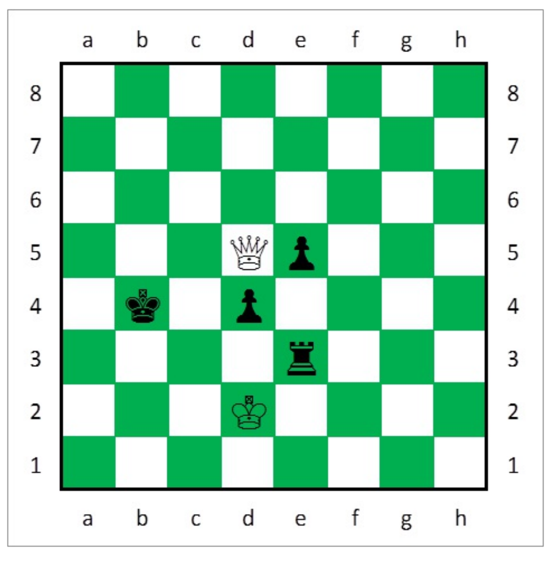


Otro reducto defensivo no menos bello puede construirse cuando a los adversarios, además de reyes les quedan dama, torre y un peón por bando. Que la dama es mucho más fuerte que la torre saben todos, pero no cada uno sabe que hay posiciones donde esto es imposible demostrarlo. Veamos una fortaleza básica, clásica, sobre el tema. Noten que el rey de la parte más débil se escondió en un rincón.



Las negras tienen gran ventaja material, pero lo máximo que pueden conseguir es cambiar dama por torre y peón obteniendo supremacía simbólica en forma de peón h excedente en todos los sentidos. Para confirmar lo indestructible de su defensa, las blancas no tienen necesidad de efectuar ciertas maniobras complicadas. Su torre debe moverse por las casillas f3 y h3, y el rey maniobrar por el triángulo g1, h1, h2.

Otro ejemplo sobre el tema de pugna entre la dama y torre, donde el maestro soviético Víctor Jenkin demostró que gana el bando más fuerte.



No es difícil ver que las piezas negras se defienden eficazmente. Pero se trata de situación temporaria. Si privamos al rey negro de la posibilidad de moverse, nos convenceremos fácilmente de que cualquier jugada de las negras lleva a la pérdida del peón e5 y después le tocará el turno al peón d4. Impedir las maniobras del rey se puede sólo de una forma, ahogándolo. Vean cómo se hace.

1…Ra4 2.Dc4+ Ra5 3.Dc5+ Ra4!

Si 3…Ra6 4.Db4 Las blancas ahogaban al rey sin gran obstáculo.

4.Db6 Ra3 5.Db5 Ra2 6.Db4 Ra1

Primera dificultad, la torre controla el escaque b3 y ella por ahora impide que la dama llegue a la casilla c2, en sumo grado debido a la posición desafortunada del rey blanco. Por eso él se dirige a la otra mitad del tablero.

7.Rc1 Tc3+ 8.Rd1 Td3+ 9.Re1 Te3+ 10.Rf2 Ra2 11.Rf1 Tf3+ 12.Rg2 Te3 13.Rf2

La micro tarea fue cumplida.

13…Ra1 14.Dd2! Rb1 15.Rg2 Ra1 16.Dc2 Ta3 17.Dd1+ Rb2 18.De2+ Rc3 19.Dxe5

Se ha ganado el peón. Ahora, el rey blanco se traslada a la zona del escaque d2 y de forma análoga gana al peón d4.

Así, pues, al defenderse en la fase final de la partida no olviden las posibilidades y métodos de construcción de fortalezas. Aunque mucho mejor es no cometer errores burdos y no obtener malas posiciones finales.

Lección 23

Cita con lo bello

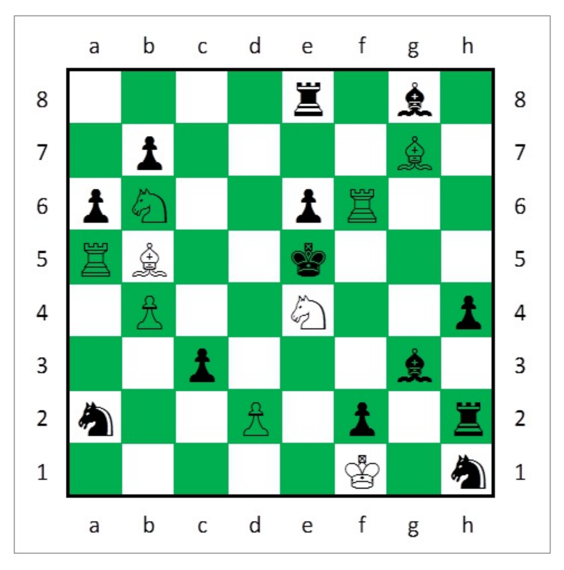
El tema de la clase de hoy es la composición de ajedrez, admirable, enigmático campo del arte ajedrecístico. Sí, precisamente arte. En esta definición no existe la mínima exageración. Porque los problemas y estudios creados por la fantasía del hombre, no en la lucha enconada con el adversario, sino en el silencio casero, reportan a millares de amadores del juego alegría y placer.

La composición de ajedrez tiene sus leyes. Los ajedrecistas prácticos recuerdan largo tiempo y consideran magnífica la partida donde sobre el fondo de la grandiosa combinación pasan desapercibidos varios errores. En cambio, los creadores de problemas y estudios inmediatamente olvidarán la composición que obtuvo las más altas distinciones pero en cuya solución descubran no sólo una jugada incorrecta, sino incluso otro camino a la victoria.

En la partida práctica hay situaciones donde una o a veces varias piezas en dado momento concreto no participan directamente en los sucesos. En las miniaturas de composición eso es imposible. Por intención del autor, todos los personajes del tablero son participantes activos.

Me gusta mucho resolver problemas de ajedrez y en particular estudios. El tiempo que empleo en hallar la respuesta me da noción de mi forma deportiva. Además. Muchas ideas y métodos de solución logro utilizarlos en el juego práctico o en el trabajo de perfeccionamiento del estilo.

Los problemas de ajedrez me encantan por su idea paradójica y enseñan a pensar con originalidad. Para convencernos de eso analicemos la obra del célebre compositor norteamericano Sam Loyd.



Las blancas juegan.

Si usted resuelve este problema significa que es capaz de hallar continuaciones originales.

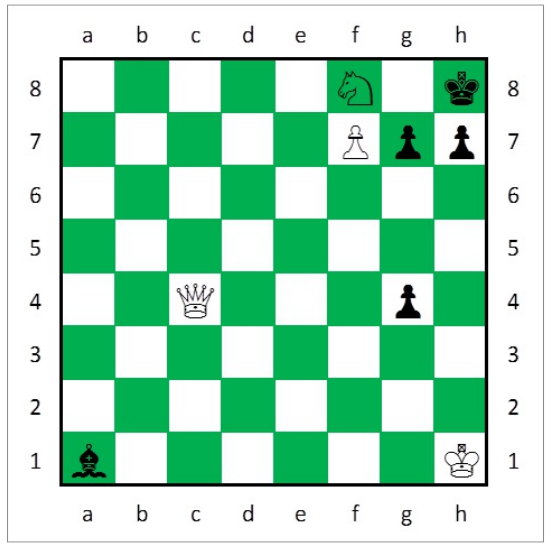
En el tablero hay verdadera confusión de piezas. Da la impresión que el rey blanco acabará mal. Porque las negras, con la jugada siguiente pueden coronar al peón.

No obstante:

1.Re2!! f1D+ 2.Re3!!

Fantástica idea. Las negras pueden dar jaque de diez maneras distintas, pero en respuesta a cada una de ellas reciben mate.

Veamos otra miniatura del mismo autor.



Las blancas empiezan y dan mate en tres jugadas.

La variante principal de solución se basa en las maniobras de la dama de un extremo a otro del tablero:

1.Df1! h6

1…g3 2.Cg6+! hxg6 3.Dh3++

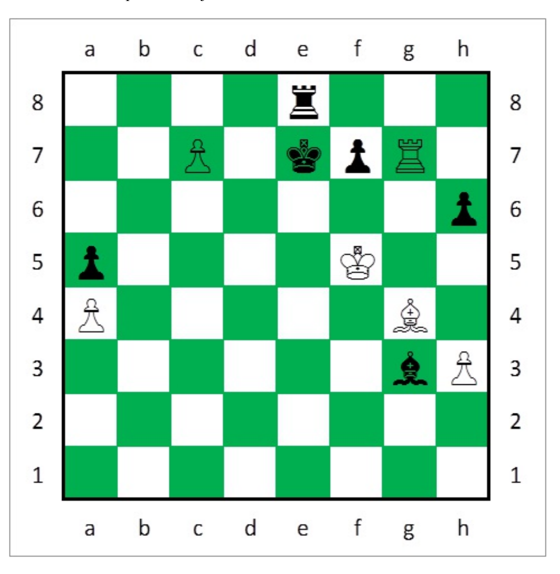
2.Db1 g6

2…g3 3.Dh7++

3.Dxa1++.

Sin dudas, la solución de problemas contribuye a desarrollar en el ajedrecista una cualidad tan importante como es el pensamiento original. Pero mayor provecho reportan al ajedrecista práctico los estudios. Ellos son auxiliares eficaces en el perfeccionamiento del medio juego. En la composición, la idea del autor se expresa por lo común en forma económica al extremo. La solución de

miniaturas educa en el ajedrecista la capacidad de aprovechar lo máximo las posibilidades de cada pieza y también forma el importante hábito de alcanzar el objetivo con los mínimos recursos. Vea cómo se desarrolla la lucha en el estudio del conocido compositor de ajedrez Abram Gúrvich.



Las blancas empiezan y ganan.

¿Cómo pueden ganar las blancas? La pérdida de su peón en la casilla c7 es inevitable. Tampoco está claro el futuro del alfil. Cierto, el rey es activo.

1.Ah5! Axc7 2.Txf7+ Rd8

Señal alarmante, las negras no tienen elección. El repliegue del rey a d6 pierde luego de 3. Tf6+

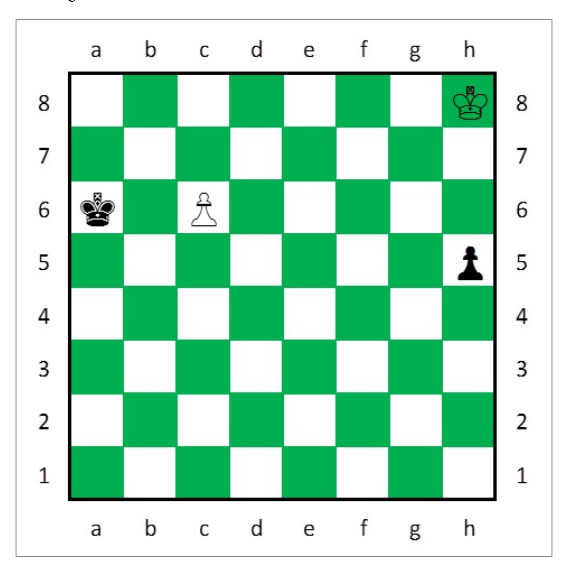
3.Txc7 Tg8! 4.Tc4!!

Magnífica idea que constituye la médula del estudio.

4… Tg5+ 5.Re6! Txh5 6.h4!

De nuevo en el tablero se restableció la igualdad total de fuerzas, pero sólo por una jugada. Las negras están en zugzwang y sufren inmediata derrota.

En los manuales a menudo citan el concepto *geometría del tablero de ajedrez*. ¿En qué consiste? Pienso que mucho se aclarará después de conocer la obra del famoso gran maestro checo Richard Reti.



Las blancas empiezan y hacen tablas.

El problema parece completamente insoluble. El peón negro salió muy lejos adelante y el rey blanco puede ver a su peón sólo con largavista. Por eso, las jugadas iniciales parecen sólo confirmar la inútil resistencia.

1.Rg7 h4 2.Rf6

El rey blanco sigue estando lejos de ambos peones y las negras tienen posibilidad de capturar al peón, ya que para eso necesitan dar un solo paso.

2…Rb6 3.Re5!

La situación en el tablero cambió bruscamente.

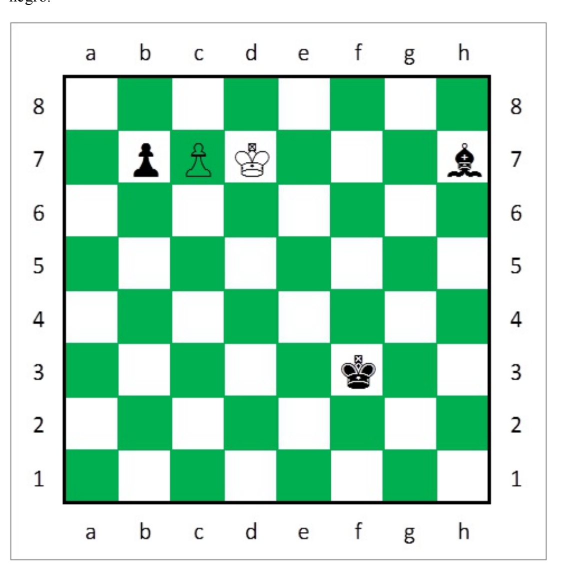
3… h3

Si 3…Rxc6, las blancas pueden retener al peón negro luego de 4.Rf4.

4.Rd6 h2 5.c7 Rb7 6.Rd7.

Aquí tienen la geometría del tablero de ajedrez. El movimiento del rey por la diagonal resultó el camino más corto para alcanzar el objetivo.

Esta obra hasta ahora causa admiración y no deja tranquilos a los compositores de ajedrez, quienes tratan de superar al autor. En 1929, los hermanos Alexandr y Viril Sárichev, maestros de composición de Bakú, publicaron una regia miniatura añadiendo a las piezas del estudio de Reti un alfil negro.



Las blancas juegan.

La situación de las blancas parece completamente irremediable. Poner la dama es absurdo, igual que tratar de impedir que el alfil pase a f5 mediante 1.Re6. A eso seguirá 1… Re4. Las dos primeras jugadas de las blancas parecen descabelladas.

1.Rc8! b5 2.Rd7! b4

Las blancas sufren grave déficit material y empujan a dama al peón ajeno. Pero…

3.Rd6 Af5

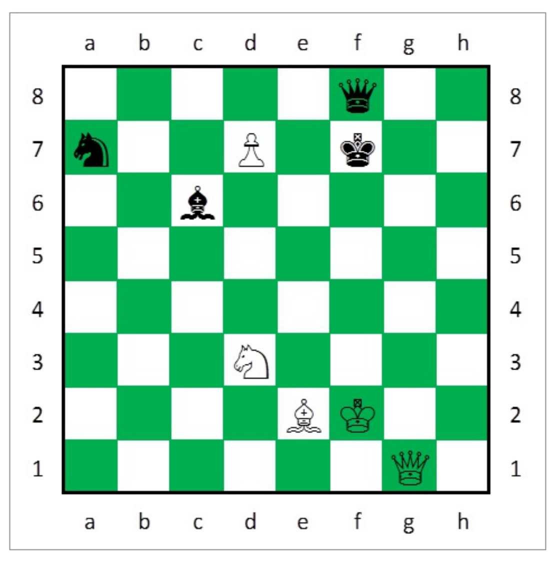
En caso contrario, las blancas pondrán dama. Ahora usted tendrá que recordar el estudio anterior.

4.Re5! Ac8 5.Rd4!

¿No es cierto, conocido vaivén del rey? La partida terminó en tablas.

5… b3 6.Rc3 Ae6 7.c8D Axc8 8.Rxb3

Entre mis estudios predilectos hay varios que yo realmente admiro. Por ejemplo, la obra de Alexandr Seletski, creada en 1933.



Las blancas empiezan y ganan.

Estudio típico del medio juego. Las blancas no tienen supremacía material, porque su peón está condenado a perecer. Pero en el tiempo que la negras pierden para aniquilarlo, las blancas aumentan con inesperable energía la actividad de sus piezas.

1.Dg5! Re6+

No se puede capturar de golpe al peón 1… Axd7 porque 2. Cf4 con irresistible amenaza, después de 3. Ah5+.

2.Rg1 Rxd7

Así en el tablero tenemos plena igualdad material. Pero justo ahora viene el ataque de mate.

3.Cc5+ Rc8 4.Aa6+ Rb8 5.Dg3+ Ra8 6.Ab7+! Axb7 7.Cd7!!

Jugada de fuerza colosal.

7… Dd8 8.Db8+!! Dxb8 9.Cb6++!

¡Fantástico! Como si una fuerza fatídica amontonara las piezas negras en un rincón apartado, de tal manera que una sola pieza blanca se impone sobre armada negra.

Lección 24

¡No escatime tiempo!

Estimados aficionados al ajedrez: Llegó la hora de nuestra última lección. El ciclo que di en las páginas de *El Deporte en la URSS* fue el primero de mi vida, pero espero que hasta cierto punto haya logrado cumplir mi cometido. Verdad, hoy al leer los materiales publicados llegué a la conclusión de que en algunas lecciones debí explicar las ideas con mayor detalle, en otras dar ejemplos más claros.

El ajedrez es un juego asombroso. Sus piezas de madera ya existen quince siglos y en lugar de aburrirnos ganan mayor popularidad. El progreso incesante de la cultura y el intelecto humano influye en el contenido de la lid escaqueada, la hace todavía más intensa, sutil al mismo tiempo adecuado al carácter y particularidades de la fantasía creadora y el pensamiento lógico del hombre contemporáneo.

Para millones y millones de aficionados, el ajedrez sigue siendo un juego grato y ocio ameno. Ellos no se fijan altas metas deportivas: participan en torneos, analizan partidas, resuelven problemas y estudios. Pero no poca gente para la cual el ajedrez es la razón de su vida. Para esa gente, el tablero de 64 casillas es un campo de batalla, y la partida de ajedrez, arte enigmático y seductor. En la rivalidad nacen joyas que excitan largo tiempo la imaginación, se forjan y doblegan caracteres.

¿Por qué amamos el ajedrez, qué nos da este juego? Igual que muchos veo en la lid ajedrecística el modelo asombrosamente exacto de la vida humana con su lucha cotidiana, subidas y caídas. En el tablero de ajedrez tenemos posibilidad de guiar los acontecimientos, trazar planes y plasmarlos sucesivamente hasta el final. ¿Acaso no es análogo lo que hacemos cada día? Usted no podrá lograr éxito en ningún lado si no se educa tesón, amor al trabajo, capacidad de valorar objetivamente sus aptitudes, de plantearse objetivos y encarnarlos perseverantemente con energía y decisión. El ajedrez le ayudará a forjar esos rasgos del carácter. La seguridad en sí, en sus fuerzas, que se adquiere después de dominar los secretos fundamentales del juego de ajedrez y obtener los primeros

éxitos significativos en competiciones, ¡cuánto es precisa en la vida! El ajedrez ofrece el método para adquirir tal seguridad.

¿Cómo se revelan los auténticos amadores del ajedrez? Igual que en otros deportes. Recuerdo que cuando mi abuelo me llevó al círculo de ajedrez adjunto al Palacio de Pioneros de Bakú ahí había muchos niños que deseaban aprender a jugar bien. Pero pasó muy poco tiempo y la mitad de ellos dejó de ir a las clases y de participar en torneos. Las primeras derrotas, que al principio fueron más que las victorias aparataron a los inestables. Quedaron sólo quienes desde la niñez eran capaces de luchar. Gracias al ajedrez, esa capacidad de luchar en cualquier situación se afirmó, se forjó la voluntad, el carácter se hizo más fuerte.

Al despedirme quisiera dar varios consejos a los aficionados que desean perfeccionarse en este juego.

Ante todo aprendan a analizar las partidas que jugaron, busquen los errores que cometieron usted y su adversario, la continuación justa. Como regla, las posiciones de medio juego no se repiten, pero las situaciones parecidas son muy frecuentes y después del análisis usted sabrá cómo actuar en casos. Acostúmbrese a analizar partidas ajenas haciéndose la pregunta: « ¿Por qué jugaron así? ¿No sería mejor jugar de otro modo?» . Como resultado, la cantidad de situaciones conocidas aumentará y eso le permitirá orientarse con mayor seguridad en la partida. Ayuda mucho a perfeccionarse en el ajedrez el estudio meticuloso, renglón tras renglón, de los comentarios de ajedrecistas eminentes a las partidas que ellos jugaron. Esta labor le permitirá entender cómo resuelven los maestros auténticos problemas concretos, qué factores consideran principales al valorar tal o cual situación. Al principio usted no comprenderá mucho esos comentarios, después todo le parecerá indiscutible, pero más tarde llegará el momento en que preguntará al comentarista: « ¿Por qué usted piensa que se debe mover así y no…?» . Esto significará que su nivel de juego habrá crecido. Yo aprendí de comentarios de corifeos como Alekhine, Capablanca, Botvinnik y Keres. Hasta ahora les estoy agradecido por sus brillantes lecciones.

Cada gran ajedrecista deja sus partidas para las futuras generaciones, y lo fundamental, sus comentarios, que muestran su capacidad de conducir la partida de ajedrez, su método de resolver los problemas. El estudio de la herencia clásica es un verdadero El Dorado para los ajedrecistas jóvenes que desean perfeccionarse. Al jugar continuamente sólo se puede pulir la maestría, adquirirla sólo es posible estudiando la herencia ajedrecística. Si usted estudió atentamente, digamos, alrededor de cien partidas de Capablanca, eso no significa que jugará como Capablanca, sino que aprenderá a aplicar en determinadas posiciones el método que utilizó el genial ajedrecista. Eso ya es mucho. En aras de eso vale la pena perder decenas de horas.

Si usted estudia y comprende los métodos y vías de desarrollo de apertura, medio juego y final tendrá garantizado el éxito en el ajedrez. Recordar el

enorme volumen de información acumulada en miles de manuales, compilados de partidas, monografías sobre la obra de eminentes ajedrecistas, enciclopedias de aperturas y mediojuegos es simplemente imposible. Pero hay que conocerlos todo sin falta. Aquí la única salvación es saber el método de juego. No se puede, por ejemplo, recordar todas las variantes del sistema Scheveningen de la defensa siciliana, todas las partidas de este tema. Pero empleando 30-40 horas se puede estudiar en manuales de aperturas las ramificaciones más importantes de este sistema, anotar en el cuaderno las variantes principales, decenas de partidas modelo, y comprender el método de desarrollo de posiciones tipo de este sistema. El repertorio de aperturas del ajedrecista no consta de un solo sistema, sino de decenas, y su estudio, determinación del método de juego requiere bastante tiempo. Pero para el buen ajedrecista eso es necesario. De modo que si usted quiere descifrar los secretos del juego de ajedrez no escatime tiempo. ¡Le deseo muchos éxitos!

GARRI KIMOVICH KASPAROV



GARRI KÍMOVICH KASPÁROV (nacido el 13 de abril de 1963, en Bakú, Unión Soviética, hoy Azerbaiyán).

Es un Gran Maestro de ajedrez azerí de origen armenio, Campeón del mundo de ajedrez, escritor y activista político ruso.

Kaspárov se convirtió en el Campeón del Mundo más joven de la historia en 1985. Mantuvo el título mundial oficial de la FIDE hasta 1993, cuando una disputa con la Federación lo llevó a crear una organización rival, la Professional Chess Association. Continuó manteniendo el Campeonato del Mundo de Ajedrez «Clásico» hasta su derrota frente a Vladímir Krámnik en 2000.

Kaspárov ha encabezado la clasificación mundial de la FIDE de forma casi continua desde 1986 hasta su retirada en 2005, alcanzando en julio de 1999 una puntuación de 2851, la mayor obtenida hasta ahora. Además ha ganado en once ocasiones el Óscar del Ajedrez. También es conocido por sus enfrentamientos con computadoras y programas de ajedrez, especialmente luego de su derrota en 1997 ante Deep Blue; esta fue la primera vez que una computadora derrotó a un campeón del mundo en una partida con ritmo de juego de torneo.

Kaspárov anunció su retirada del ajedrez profesional el 10 de marzo de 2005, para dedicar su tiempo a la política y a la escritura. Formó el movimiento Frente de Unión Civil y se unió como miembro de La Otra Rusia, una coalición opositora a la administración de Vladímir Putin.

El 28 de septiembre de 2007, Kaspárov entró en la carrera presidencial de Rusia,

recibiendo 379 de 498 en un congreso celebrado en Moscú por La Otra Rusia. Aunque finalmente su partido no concurrió a las elecciones de marzo de 2008, debido, según el propio Kaspárov a la imposibilidad de conseguir un local donde reunir a su partido, requisito indispensable según la ley electoral rusa.

Ampliamente considerado en el Oeste como símbolo de oposición a Putin, el apoyo de Kaspárov en Rusia es considerado bajo.